

PC ACTION

www.paction.de

DVD XXL 8 GByte

2 VOLLVERSIONEN



GOthic 2 GOLD

Der Rollenspiel-Megahit
komplett mit Add-on
Die Nacht des Raben.



TREMULOUS

Der Knall im All:
schneller Mehrspieler-
Shooter mit Basenbau.

MASSENWEISE MAPS & MODS!



PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2

Packendes Mehrspieler-
Feuerwerk für Genießer.

MODUL-PAKET

Endlich neues Futter für
dein Lieblingsrollenspiel.



COMMANDER DOOM

Dämonen- und Menschenjagd
für nervenstarke Einzelspieler.



VULCANO QUEST

Pepp dir die Vollversion mit
einer tollen Vulkaninsel auf!

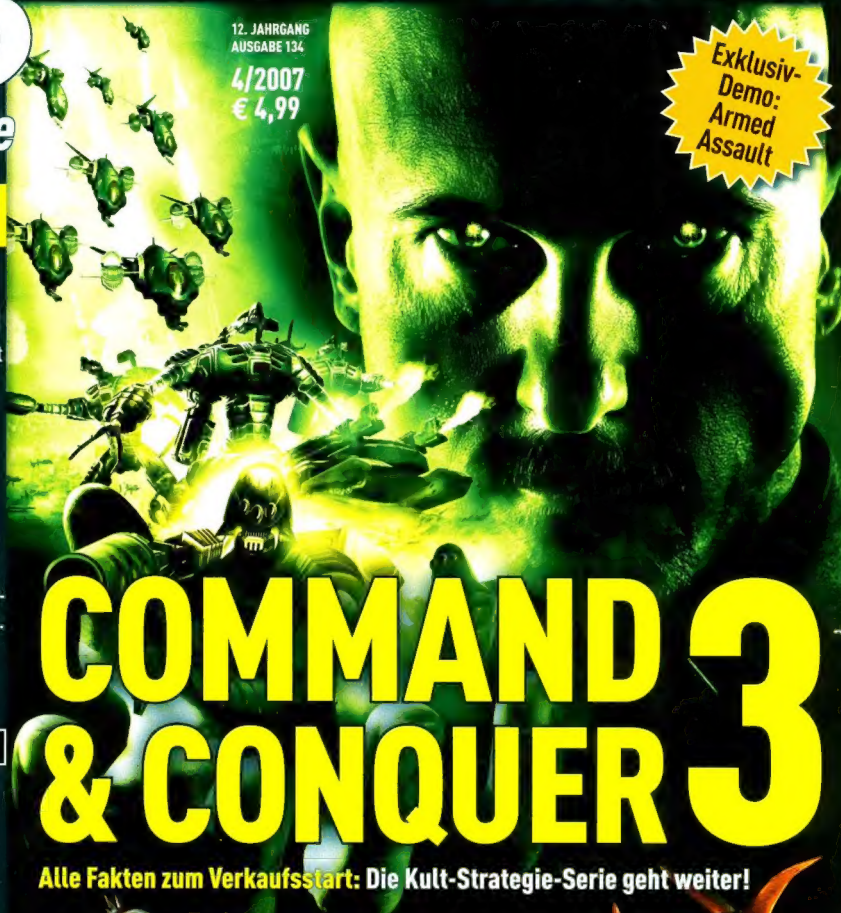


4 195002 704998

12. JAHRGANG
AUSGABE 134

4/2007
€ 4,99

Exklusiv-
Demo:
Armed
Assault



COMMAND & CONQUER 3

Alle Fakten zum Verkaufsstart: Die Kult-Strategie-Serie geht weiter!



OBLIVION: SHIVERING ISLES

Erstmals angespielt:
die neue Welt.



UNREAL 3 TOURNAMENT

Ausprobiert: Jetzt wird ge-
ballert! Plus Trailer auf DVD.



SACRED 2

Schattenkrieger enthüllt:
Da sieht Diablo alt aus!

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Sprechen. Surfen. Spielen.

Das Power Paket von Arcor.



- ✓ DSL-Flatrate
- ✓ 6000er Bandbreite
- ✓ inkl. Fastpath
- ✓ Telefon-Flatrate
ins dt. Festnetz
- ✓ inkl. Grundgebühren

Jetzt:
inklusive EA Game!
(Nur solange der Vorrat reicht)



- Ausland ab 4,5 Ct./Min.,
Mobilfunk ab 14,9 Ct./Min.
- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Call by Call und Preselection
ausgeschlossen
- Verfügbarkeit prüfen unter
www.arcor.de/powerpaket

Jetzt kostenlos einsteigen:

www.arcor.de/powerpaket
oder unter 0800 / 00 05 355

ARCOR

Telekommunikationspartner der ESB

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT

ROLLENSPIELE, SPORT

... hat schon länger den Verdacht, dass es sich bei den mysteriösen Ablagerungen in der Büröküchen-Mikrowelle um Tiberium handelt.



JOACHIM HESSE

ACTION, ADVENTURES

... gratuliert der Handball-Nationalmannschaft zur spannenden Weltmeisterschaft und stößt das Tor zur Hölle auf.



HARALD FRÄNKEL

ACTION, SPORT

... glaubt, dass er die alten Rocky-Filme noch mal anschauen muss ...
Aidriaaaaaaa! Rooodckyyyyy! Aidriaaaaaaa!



WOLFGANG FISCHER

ROLLENSPIELE, ACTION

... hat nach einem schweren Schicksalsschlag den letzten Rest seines Glaubens verloren und daher beschlossen, eine eigene Religion zu gründen.



RALPH WOLLNER

ACTION, SPORT

... läuft seit seinem Australien-Urlaub nur noch auf dem Kopf und vermisst die Sonne, das Meer und den tropischen Regenwald.



LUKASZ CISZEWSKI

ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER

... besuchte diesen Monat sein Geburtsland Polen und genoss bei Bier, Schwein und Fettkraut eine grandiose Show mit brennenden Stuntmen.



ALEXANDER FRANK

STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE

... würde bei einer Wette 200 Euro gewinnen, wenn er das Rauchen aufgibt, und überlegt sich derzeit, wie viel Zigaretten er sich davon kaufen könnte.



CHRISTIAN GÜRNTH

STRATEGIE, ACTION

... spielt nur noch an seinem Supreme Commander und wundert sich, dass Casanova's Schwule Seite noch keinen Charterflug verbuchen konnte.



DENNIS BLUMENTHAL

STRATEGIE, TACTIK-SHOOTER

... kann nicht fassen, dass Jack Nicholson nicht für den Oscar nominiert ist, und freut sich auf Jacks neuen Film The Bucket List, der gerade gedreht wird.



MARC BREHME

VIDEO, ADVENTURES

... will endlich sämtliche Episoden vom Adventure Sam & Max haben und baut deshalb eine Zeitmaschine, um nicht warten zu müssen.



ANDREAS BERTITS

MOOS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... kann immer noch nicht die Finger von der Half-Life 2-Modifikation Gutter Runners lassen. Die Ratten im Spiel erinnern ihn an seine Kollegen.



Extraklasse



Extra Large, Extrabreit, Extrawurst – alles ist extra. Wir jetzt auch.

Gürnth: Ich fühle mich so merkwürdig fett.

Frank: Das ist nicht nur ein Gefühl, das ist tatsächlich so, ich sehe das ganz genau. Ein Wunder, dass Ihnen unser neues „Killerspiele-Spieler“-T-Shirt überhaupt noch passt.

Lenhardt: Wieso Wunder? Die Dinger gibt es doch bis Größe XXXL. Zumindest steht das auf Seite 151.

Fischer: Boah! Ich kann diese ewige Schleichwerbung nicht mehr hören.

Wollner: Das bezweifle ich. Sie haben vom vielen World of Warcraft-Spielen doch schon ganz spitze Ohren bekommen.

Fränkel: Und Sie einen dicken Hintern, fast so wie Ihre Frau. Aber spitz war der Typ doch

schon immer. Lassen Sie mich mit meinem mutierten Mittelfinger zum Ausdruck bringen, was ich von euch allen halte.

Bertits: „Mutiert“ trifft es gut. Ich habe mich heute Morgen vielleicht erschreckt, als mir beim Hinternabputzen jemand den Po gestreichelt hat! Aber so eine Zusatzhand ist schon praktisch.

Hesse: Schweigt, selbstverliebtes Pack! Mit meiner extragroßen Hand versohle ich sonst gleich allen den Hintern!

Blumenthal: Ich rieche Gefahr!

Lenhardt: Herr, warum strafst du mich in meinem Alter noch mit so billigen Wortspielen? Kann nicht einfach mal jemand verraten, dass das Heft ab Seite 106 auch eine Extra-Rubrik hat? Mit Film-, Musik- und Konsolen-Tests?

Fischer: Schön und gut. Doch wo ist Ciszewski?

Ciszewski: Hier unten, bitte tretet nicht auf mich. Bei mir hat der Extrazauber irgendwie falsch herum gewirkt. Ich bin auf Zwergengröße geschrumpft. Hey, warum grinst ihr denn so? Warum zieht ihr euch Stiefel an? Hilft! Ihr brutalen „Killerspieler“! Hilfe!

AUSSERDEM IM HANDEL:

Sonderheft 2/2007: Killerspiele Alles, was Sie wissen müssen, um mitzureden. Und mitzuspielen.



TEST DES MONATS

AB SEITE
74

Silverfall

Diablo 3 kommt nicht.
Spielen Sie stattdessen
SILVERFALL. Tod alten
Monstern!


THEMA DES MONATS

AB SEITE
44

Im März geht der Krieg
im **COMMAND &
CONQUER-UNIVERSUM**
weiter. Diesmal mit
Außerirdischen und
Erzschurke Kane.
Blicken Sie mit uns
hinter die Kulissen.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

VORSCHAU

AB SEITE
56

Ein unbekanntes Portal öffnet
sich. Es führt zu einem neuen
Kontinent, in eine Welt des
Wahnsinns. Wir haben die
Fortsetzung des Rollenspiel-
Hits *Oblivion* für Sie gespielt.

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

PC ACTION 4/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.deBesuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	8, 123, 130
Auftakt	3
Darauf wartest du!	18
Das Allerletzte	150
Die zock ich am liebsten!	105
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	22
Impressum	148
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	73
SMS-Gewinnspiel	20
Spielerreferenzen	73
Testphilosophie	72

AKTUELL

Anstoß 2007	16
Code of Honor: Die Fremdenlegion	13
Dragon Age	10
Frontlines: Fields of Thunder	16
Huxley	43
Killerspiel-Verbot in Deutschland	13
Mythos	13
Paradise City	16
Penumbra: Overture	14
Red Faction 3	13
Spellforce 2: Dragon Storm	16
Stromberg: Büro ist Krieg	12
Teenage Mutant Ninja Turtles	16
Titan Quest: Immortal Throne	43
Universe at War: Earth Assault	14

E-SPORT

Counter-Strike Source vs. Counter-Strike 1.6	26
E-Sport satt auf der CeBIT	26
PC ACTION schlägt dich!	26
Warcraft-3-BattleNet-Finals in Köln	25
Warcraft-3-WC3L-Finals in Köln	24

BLICKPUNKT

Vorsicht, Satire!	36
Im Zug der „Killerspiele“-Debatte stellen wir Ihnen fiktive, jugendgerechte Spiele vor.	
Windows Vista	34
Wir verraten, ob sich der Umstieg lohnt.	

VORSCHAU

Thema des Monats:

Command & Conquer 3: Tiberium Wars	44
Kane ist zurück und schickt seine Armee in einen neuen Krieg um das Mineral Tiberium.	
Blacksite: Area 51	54
Der Herr der Ringe Online	68
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	52
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	48
Sacred 2: Fallen Angel	64
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	56
The Witcher	60
Unreal Tournament 3	50
Warhammer Online: Age of Reckoning	71
World of Chaos	59

TEST

Test des Monats:

Silverfall	74
Technik oder Natur? Bei diesem Action-Rollenspiel müssen Sie sich entscheiden.	
3D-Puzzlespaß XL	100
3DD Strip Poker (Schrott des Monats)	103
Aliens, Inc.: Attack on Earth	100
Another World: 15th Anniversary Ed.	99
Battlefield 2142: Northern Strike	82
Battlestations: Midway	86

Bauernhof Tycoon	102
Bier Tycoon	102
Castle Knatterfels: CotZK	99
Die Sims: Die Lebensgeschichten	99
Freak Out: Extreme Freeride	101
Garfield 2	100
Hard Truck Apocalypse	100
Ice Pingu	102
Inferral	84
Jade Empire: Special Edition	92
Kino Mogul	102
Mountainboard Stunt Racing	101
Peter Jackson's King Kong (Budget)	104
Sailors of the Sky	102
Sam & Max, Episode 3	98
Schweinchen Wilbur	102
Sudoku Bondage	102
Supreme Commander	88
Switch Fire	100
Test Drive Unlimited (Beta-Test)	96
Tortuga: Two Treasures	95
Trackmania United	95
Tractor Cross	101
Vanguard: Saga of Heroes	94
War Rock	80
Zen Games	102

EXTRA

Film:	
Das Ormen	107
Die nackte Pistole!	107
Hostel	107
Lucky # Slevin	107
Saw 3	106
Tokyo Zombie	107
Windtalkers Director's Cut	107
Musik:	
Bloc Party: A Weekend in the City	108
Eisbrecher: Antikörper	108
Incubus: Light Grenades	108
James Brown: Gold	108
Mos Def: True Magic	108
Sparta: Threes	108
Konsole:	
Call of Duty 3	109
God Hand	109
Last Hope	109
Legend of Zelda: Twilight Princess	109
Lost Planet: Extreme Condition	109
Okami	109

MODS & MAPS

Battlefield 2	113, 121
Doom 3	113, 116, 120
Gothic 2	117
Half-Life	122
Half-Life 2	112, 114, 116, 119
Neverwinter Nights 2	118
Quake 4	116
Unreal Tournament 2004	116

SPIELETTIPPS

Age of Empires 3: The Warchiefs	126
Diver: Deep Water Adventures	126
Dunes of War	126
Europa Universalis 3	126
Gothic 2 Gold Edition	126
Sam & Max, Episode 3	127
Silverfall	128
Splinter Cell: Double Agent	126
Star Trek: Legacy	126

HARDWARE

Aktuelles	132
Einkaufsführer	142
Test: DSL Anbieter	140
Hier erfahren Sie, welche Internet-Anbieter am schnellsten und günstigsten sind.	
Test: Einzeltests	138
Thema Technik: Grafikkarten-Tipps	134



Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2

Geniale Mods zu DOOM 3, HALF-LIFE 1, NEVERWINTER NIGHTS 2, HALF-LIFE 2, GOTHIC 2 und vielen anderen Ihrer Lieblings.



Steh nicht auf der Leitung!

Wenn Sie sich nicht entscheiden können, mit welchem Internetanbieter Sie surfen möchten, lesen Sie unseren Artikel dazu.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

- 2 Vollversionen: Gothic 2 Gold • Tremulous
- 2 Spiele-Demos: Armed Assault (Ereignis) • Battlegrounds: Midway • 11 Videos: Battlefield 2142: Northern Strike • Charts • Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar • Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2 • Outtakes • PC ACTION kocht Omlette Tournament 2007 • PC ACTION spielt: Ice Hockey • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl • Silverfall • War Front: Turning Point • War Rock • Warhammer Online: Age of Reckoning • World of Warcraft: The Burning Crusade • 2 Trailers: Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 • Unreal Tournament 3 • 2 Extras: Abgehörte Telefonate feat. RSCT - SMIRDO • PC ACTION Podcast #3

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalte siehe oben, aber mit der zusätzlichen Vollversion War Rock und statt der Demo Battlegrounds: Midway die Spiele-Demos Infernal und Sexy Sudoku. Außerdem ein erweitertes Video zu S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl und drei Trailer Blacksite: Area 51, Crysis und The Crossing.

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTERN!

Spiele in diesem Heft

3D-Puzzlespiel XL, Test	100
300 Strip Poker, Test	103
Age of Empires 3: The Warchiefs, Tipps	126
Aliens, Inc.: Attack on Earth, Test	100
Another World: 15th Anniversary Edition, Test	99
Anstöß 2007, News	16
Battlefield 2, Mods & Maps	113, 121
Battlefield 2142: Northern Strike, Test	82
Battlegrounds: Midway, Test	86
Bauernhof Tycoon, Test	102
Bier Tycoon, Test	102
Blacksite: Area 51, Vorschau	54
Castle Knatterfels: CotZK, Test	99
Another World: 15th Anniversary Edition, Test	99
Code of Honor: Die Fremdenlegion, News	13
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Vorschau	44
Crysis, [Bewertung] wartet du!	18
Der Herr der Ringe Online: D. Schatten v. Angmar, Vorschau	68
Die Sims: Die Lebensgeschichten, Test	99
Diver: Deep Water Adventures, Tipps	126
Doom 3, Mods & Maps	113, 116, 120
Dragon Age, News	10
Dunes of War, Tipps	126
Europa Universalis 3, Tipps	126
Freak Out: Extreme Freeride, Test	101
Frontlines: Fields of Thunder, News	16
Garfield 2, Test	100
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Vorschau	52
Gothic 2, Mods & Maps	117
Gothic 2 Gold Edition, Tipps	126
Half-Life, Mods & Maps	122
Half-Life 2, Mods & Maps	112, 114, 116, 119
Hard Truck Apocalypse, Test	100
Hoxley, News	43
Ice Pingu, Test	102
Inferral, Test	84
Jade Empire: Special Edition, Test	92
Kino Mogul, Test	102
Mountainboarders Stunt Racing, Test	101
Mythos, News	13
Neverwinter Nights 2, Mods & Maps	118
Paradise City, News	16
Pennumbra: Overture, News	14
Peter Jackson's King Kong, Budget-Test	104
Quake 4, Mods & Maps	116
Red Faction 3, News	13
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Vorschau	44
Sacred 2: Fallen Angel, Vorschau	48
Sailors of the Sky, Test	102
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball, Test	98
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball, Tipps	127
Schweinchen Wilbur, Test	102
Silverfall, Test	74
Splinter Cell: Double Agent, News	128
Splinter Cell: Double Agent, Tipps	126
Star Trek: Legacy, Tipps	126
Stromberg: Büro ist Krieg, News	128
Sudoku Bondage, Test	102
Supreme Commander, Test	88
Switch Fire, Test	100
Teenage Mutant Ninja Turtles, News	16
Test Drive Unlimited (Beta), Test	96
Tortuga: Two Treasures, Test	95
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles, Vorschau	56
The Witcher, Vorschau	60
Titan Quest: Immortal Throne, News	43
Tortuga: Two Treasures, Test	99
Trackmania United, Test	95
Tractor Cross, Test	101
Universe at War: Earth Assault, News	14
Unreal Tournament 2004, Mods & Maps	116
Unreal Tournament 3, Vorschau	50
Vanguard: Saga of Heroes, Test	94
War Rock, Test	80
Warhammer Online: Age of Reckoning, Vorschau	71
World of Chaos, Vorschau	59
Zen Games, Test	102



Gothic 2 Gold Edition

VOLLVERSION

Goldige Zeiten: Das legendäre deutsche Rollenspiel als Sonderedition! **Inhalt:** Hauptspiel samt Erweiterung *Die Nacht des Raben*.

- Riesige Rollenspielwelt, in der Sie als namenloser Held herumreisen und Monster schlachten
- Dutzende Nichtspielercharaktere
- Drei Fraktionen: Magier, Söldner und Paladine
- Epische Hintergrundgeschichte
- Erweiterung mit zahlreichen neuen Missionen
- PC ACTION-Wertungen:
91% (Ausgabe 12/02), 88% (10/03)

GENRE Rollenspiel
VORAUSSETZUNG 1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET www.gothic2.de



VOLLVERSION

Tremulous

Fein: ein Ego-Shooter mit Echtzeit-Strategie-Elementen.

- Außerirdische kämpfen gegen Menschen
- Basenbau wie in Strategietiteln, Action wie bei einem Ego-Shooter
- Großes Waffenarsenal
- Individuelle Charaktergestaltung
- 16 Gebäudestrukturen



GENRE Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG 800 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Englisch
MEHRSPIELER Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET <http://tremulous.net>



VOLLVERSION

War Rock

Gelungener Mix aus Counter-Strike und Battlefield für lau!

- Zwei Parteien: Derbaran und N.J.U.
- Drei Spielmodi: Close Quarters Combat, Urban Ops und Battle Group
- Massig Fahr- und Flugzeuge
- Fünf Charakterklassen
- Belohnungssystem



GENRE Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG 800 MHz, 512 MByte RAM
SPRACHE: Englisch
MEHRSPIELER Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET www.warrock.net

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

Einkaufstiste
Gouds
Zwiebeln
Bienen
Kakao
Eier
Speck
Schlagobaine
ca 13,- €

DEMOS



MODS & MAPS



VIDEOS



Weitere Videos finden Sie auf DVD

PC ACTION

4/2007

DVD
SEITE

Vollversion:
Gothic 2 Gold Edition



Die legendäre deutsche Rollenspiel
in der vollgepackten Gold Edition.

Vollversion:
Tremulous



Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen: Sie entscheiden, wer gewinnt.

Vollversion:
War Rock



Der gelungene Mix aus Battlefield 2 und Counter-Strike – gratis auf unserer DVD.

SEITE A	SEITE B
<p>VOLLVERSIONEN:</p> <p>Gothic 2 Gold Edition</p> <p>DEMOS:</p> <p>Armed Assault (Ereignis-Spieler-Demos)</p> <p>Battlestations: Midway (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>InfraNal (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>VIDEOS:</p> <p>Battlefield 212: Northern Strike</p> <p>Chorus</p> <p>Der Herr der Ringe Online</p> <p>Half-Life 2: Pirates, Vikings and Knights 2</p> <p>Quake3</p> <p>PC ACTION: West: Drededette Tournament 2007</p> <p>Sheriff</p> <p>S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl</p> <p>Twentieth auf (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>War Front: Turning Point</p> <p>War Rock</p> <p>Warhammer Online</p> <p>World of Warcraft: The Burning Crusade</p>	<p>VOLLVERSIONEN:</p> <p>Tremulous</p> <p>War Rock (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>TRAILER:</p> <p>Blackside: Area 51 (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>Cyber (nur auf Ab 16-DVD)</p> <p>EXTRAS:</p> <p>PC ACTION Podcast #3</p> <p>Stah mit in die Augen (Drehstra Remo)</p> <p>TIPPS & TRICKS:</p> <p>Kurztips</p> <p>Sam & Max: Culture Shock</p> <p>Sam & Max: Situation Comedy</p> <p>World of Warcraft: The Burning Crusade</p> <p>PATCHES:</p> <p>Age of Empires 3 v1.10 (d)</p> <p>Faces of War v1.0.1.0 (d)</p> <p>Legs Star Wars v1.0.2.2 (d)</p> <p>Rainbow Six: Vegas v1.0.1 (d)</p> <p>TOOLS:</p> <p>Adobe Reader 7.0</p> <p>DirectX 9.0c</p> <p>Gamer's PC's 6</p> <p>Smaller 1.2</p> <p>VLC 0.8.6 w-32</p> <p>Wallpapers</p> <p>WinPop</p>

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

Lust auf Spielchen?



Hammer-Spiele für null Komma nix **

** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Befähigen und Erobern: Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik mit tollen Licht- und Shader-Effekten, einer von bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten epischen Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt C&C 3 den neuen Standard im Echtzeit-Strategiespiel-Genre.

Erscheint: 23.03.2007

PRÄMIEN-NR.: 003161

RAZER DEATH ADDER

Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!

Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 Zentimeter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht. Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlottern!

PRÄMIEN-NR.: 003164

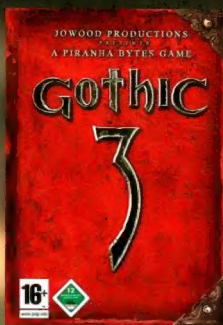




GOthic 3 FIGUR WIKINGER

Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Mucke Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren Gothic 3-Fans höher schlagen. Die Auflage ist streng limitiert!

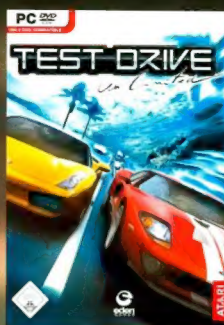
PRÄMIEN-NR.: 003079



GOthic 3

Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisgipfel von Nordmar, die Wüste Varant oder das umkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft, was dieser Titel zu bieten hat!

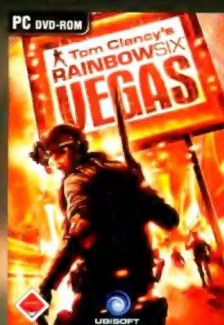
PRÄMIEN-NR.: 003028



TEST DRIVE UNLIMITED

Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.

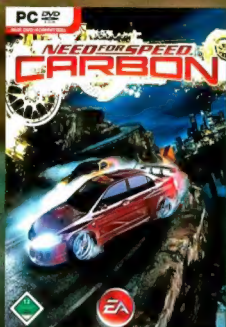
PRÄMIEN-NR.: 003165



RAINBOW SIX VEGAS

Grandioser Taktik-Shooter, der grafisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugt. *Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig!

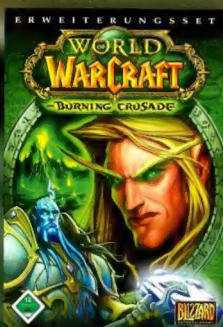
PRÄMIEN-NR.: 003176



NEED FOR SPEED: CARBON

Gefährlich, temporeich und adrenalingeladent! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.

PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt ihr Suchtspiel Nummer 1.

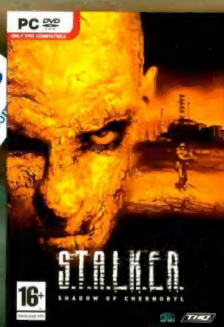
PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de - 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!

PRÄMIEN-NR.: 002918



STALKER.

Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.

*Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig!

PRÄMIEN-NR.: 002633

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,80/12 Ausgaben i.V. € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,80/12 Ausgaben, Österreich € 64,80/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
(€ 57,80/12 Ausgaben i.V. € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,80/12 Ausgaben, Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämiempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (qqf. streichen).

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämiempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankinzug** (Prämienerfazerzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienerfazerzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

TOP NEWS



»Hatte sich immer im Griff:
Klaus Kinski.«

Auch wenn er blau statt wie üblich grün oder grau ist:
Mit diesem Oger ist nicht gut Kirschen essen.



»'Ich steig' dir gleich aufs Dach.'
- Zu spät!«

Kurz vor dem Duell: Kreuzen sich die Klingen
im Echtzeit- oder Rundenkampf, blicken Sie
sogar von oben aufs Geschehen.



»Realverfilmung:
Teenage Mutant
Ninja Turtles.«

Für Angebot: Die Schulterkamera zeigt Ihnen, welche edlen
Rüstungen und feinen Waffen Ihre Helden gerade tragen.

DRAGON AGE

Spätzünder



Biowares neuestes PC-Rollenspiel befindet
mittlerweile knapp vier Jahre in Entwick-
lung. Angeblich peilen die Kanadier jetzt
Ende 2007 als Veröffentlichungstermin an.

ROLLENSPIEL | Schmutziger, ernster, grus-
eliger – wir reden nicht von den Redaktions-
büros der PC ACTION, sondern von *Dragon
Age*, dem neuen PC-Rollenspiel vom Ent-
wickler Bioware, der uns zum Beispiel mit
Knights of the Old Republic verwöhnt hat.
Dragon Age spielt in einem eigens dafür
erfundenen Fantasy-Universum, bedient
sich in Sachen Klassen und Rassen aber
munter bei anderen Rollenspielen. Sie
starten als Zauberer, Krieger oder
Schurke und spezialisieren sich
im Spielverlauf in weitere
Unterklassen oder mi-
schen wie in *Oblivion*

»Ausgefallenes Designerfeuerzeug«

Action und Magie. Die Spielperspektive erinnert
an *Knights of the Old Republic*: Sie schauen Ih-
ren Helden über die Schulter und sehen so alle
schmucken Ausrüstungsgegenstände, die Sie im
Abenteuer gesammelt haben. Bei einem Kampf
wechselt die Ansicht: Sie blicken dann von oben
auf Ihre Helden-Viererbände und wählen Zauber
und Angriffsvarianten in Echtzeit. *Baldur's Gate*-
Veteranen müssen sich nicht grämen, denn auf
Wunsch pausiert der Kampf nach jeder Runde,
um in aller Ruhe das weitere Vorgehen zu über-
legen. Anders als im Pixel-Oldtimer sollen die
Dragon Age-Kämpfe weitaus realitätsnaher er-
scheinen: Statt einer simplen Schwertanimation
sehen Sie, wie die eigene Klinge gegen die des
Gegners prallt oder in ihm verschwindet. Zur
Story ist noch nichts bekannt, aber bei Bioware
ist das unsere geringste Sorge.

Roland Austinat

Info: www.bioware.com



DIE ZUKUNFT DER INFANTERIE-GEFECHTE





Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in

EVERY DRIVE'S THRILLER



EVERY DRIVE'S A THRILLER® Eine Mazda Produktion. Das neue MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE mit FAHRSPASS, DYNAMIK
und perfektem HANDLING. 12 sek.* für extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES
bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. www.mazda.de 01605-2012 (Vorgel./Min. 0,40 - 0,35 - 0,30 Min.)

www.mazda.de

STROMBERG: BÜRO IST KRIEG

Stark, Stromberg!



Endlich dürfen Spieler in die virtuelle Haut von Versicherungs-Abteilungsleiter Bernd Stromberg schlüpfen.

ACTION „Büro ist wie Achterbahnfahren, ein ständiges Auf und Ab. Wenn man das jeden Tag acht Stunden machen muss, täglich, dann kotzt man irgendwann.“ Solche Sprüche hören Sie bald nicht mehr nur im Fernsehen, sondern auch am PC. Mit *Stromberg: Büro ist Krieg* erwarten Sie simple Minispielchen rund um den gestörten, aber sympathischen Gruppenleiter Bernd Stromberg. Sämtliche Hauptcharaktere der Capitol Versicherung AG finden sich auch im Computerspiel, mit Original-Synchronstimmen versteht sich. Darunter die dicke Erika („Erika, ähm,

Esstörungen zum Beispiel! Das wäre doch ein gutes Thema!“) und der ständig gemobbte Bert „Ernie“ Heisterkamp. Wie in der Serie gehen Sie als Stromberg zum Bowling, messen sich mit den Kollegen beim Badminton und versuchen sich an einfachen, an *Moorhuhn* erinnernde Spielen in der Kantine. Das verrät ein erster Trailer, der zurzeit im Internet kursiert. Spielerische Herausforderungen sollten Sie nicht erwarten, doch solange die Atmosphäre der grandiosen Sendung eingefangen wird, sind wir zufrieden. Im März, also pünktlich zum Start der dritten TV-Straße, soll *Stromberg: Büro ist Krieg* erscheinen.

Info: www.stromberg.tv

Lukasz Ciszewski

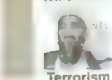
Bossgegner

Chef zu sein, ist gar nicht so einfach. Wir stellen die drei krassesten Oberhäupter vor.

Osama Bin Laden



WIPE OUT



Papst Benedikt XVI.



Ein eher ruhiger Anführer mit klaren Vorstellungen, was seine Mitarbeiter leisten müssen: Regelmäßige Terrorakte sind Pflicht, um unter Herr Bin Ladens Führerschaft zum Rohrkrepieler oder Flugzeugpiloten befördert zu werden. Der absolute Chef des Terrors!

Der Boss der katholischen Kirche ist ein ganz zäher Hund. Wer auf schmutzige Gedanken kommt oder gar Hand anlegt, kann auf der Stelle fliegen. Zudem ist jeden Sonntag Wochenendarbeit angesagt. Das sorgt schon mal für Spannungen unter den Beschäftigten

Heinrich Lenhardt



Der Chefredakteur der PC ACTION weiß, wie man Sklaven halt: Wer seine Artikel nicht rechtzeitig abgibt, bekommt sein Gehalt halbiert. Da aber niemand mit 75 Euro im Monat auskommen will, strengen sich die Redakteure besonders an. Ein fieser Kerl!



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: MICROSOFT

Bill Gates ist die saucol!

Windows Vista ist raus und schon jammern alle Käufer, weil es Macken hat. Unglaublich! Ist ungefähr so, als würde man sich absichtlich mit einem Messer in die Hoden stechen und sich danach wundern, dass es wehtut. „Wieso bringt Microsoft ein fehlerhaftes Betriebssystem auf den Markt?“, fragen die Nutzer. Ich bin ja auch kein Experte auf dem Gebiet, aber ich könnte mir vorstellen, dass die richtige Antwort auf diese Frage ungefähr so lautet: „Weil es genug Idioten gibt, die es sofort kaufen!“ Da sitzen sie nun, die voreiligen Lemminge und wundern sich, dass irgendwelche Treiber nicht funktionieren oder Programme abstürzen. In der Zwischenzeit sorgte das Betriebssystem weiter für Schlagzeilen. Zum Beispiel, weil viele Vista-DVDs fehlerhaft beschriftet sind. Da steht unter anderem drauf, dass die COI Vista 32- und 64-Bit enthalte. Ist Microsoft so blöd, um eine CD von einer DVD zu unterscheiden? Nein, das glaube ich nicht. Ich glaube eher, dass Bill Gates eine ganz coole Sau ist und einfach die

ganze Welt verarscht. Nach den fehlerhaften Vista-DVDs steht nämlich auch, dass Vista nicht weiterverkauft werden darf. Dabei ist so eine Klausel in Deutschland gar nicht rechtsgültig und somit für Microsoft nutzlos. Was, wenn all diese Vista-Scherereien kein Zufall sind? Ich bin mir fast sicher, dass Bill Gates auf seinem goldenen Thron sitzt und sich über die Menschheit tollt. Vielleicht ist er einfach nur ein böser reicher Mann, der keinen Spaß mehr am Leben hat und den nur noch das Leid anderer befriedigt? Das soll kein Vorwurf sein, denn das könnte ich voll und ganz verstehen. Wenn ich so viel Kohle hatte, um mir wirklich jeden meiner Wünsche zu erfüllen, dann hätte ich bereits nach zwei Tagen keinen Bock mehr, weiterzuleben. Einzig das Leid anderer Menschen könnte mich noch erfreuen. Ich würde zum Beispiel Harald Frankel zehn Millionen Euro zahlen, wenn er ein Jahr lang nur mit einem roten Cape und Cowboystiefeln bekleidet herumliefe. Ansonsten wäre er völlig nackt. Auf dem Cape stünde außerdem in großen Lettern „BITCH“ (Anm. d. Red.: Eine Übersetzung ersparen wir Ihnen.). Da soll noch jemand sagen, es gäbe in Deutschland keine sinnvollen Investitionsmöglichkeiten mehr!



Bill Gates ist nicht nur intelligent, sondern auch verdammt reich. Sein Kumpel Bill Clinton hat auch viel beeindruckt.

2142

BATTLEFIELD

NORTHERN STRIKE

- EROBERE DREI NEUE SCHLACHTFELDER
- NUTZE DIE VERNICHTENDE KRAFT DER NEUEN INFANTERIE-FAHRZEUGE



KILLERSPIELE

Verbotene Spiele

Jetzt geht es los! Bayern hat einen Gesetzesentwurf im Bundestag eingebracht, um die sogenannten Killerspiele zu verbieten.

POLITIK Ab 1. April 2008 könnte es illegal sein, Ego-Shooter zu spielen. Doch das ist längst nicht alles! Denn mit dem medialen Rückenwind aktueller Bluttaten wie in Emsdetten (PC ACTION berichtete), versucht Dr. Edmund Stoiber (CSU) den Jugendschutz empfindlich zu verschärfen. Unter Punkt C in seinem Anschreiben behauptet der Ministerpräsident, dass es zu seinen Vorschlägen keine Alternativen gäbe. Unter anderem sieht der Gesetzesentwurf vor, die Indizierungen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu vereinfachen, um Spiele leichter aus dem Ver-

kehr zu ziehen. „Eine solche Regelung könnte darüber hinaus auch ein wichtiges Zeichen setzen, dass solche Produkte prinzipiell nicht erwünscht sind [...]“, heißt es in der Begründung. Wer sich für den genauen Wortlaut des Antrags interessiert, gibt im Suchfeld auf unserer Webseite www.pcaction.de das Suchwort „24EP“ ein und gelangt zum offiziellen Antragstext von Dr. Stoiber. Bitte beachten Sie zu dem Thema auch unser Sonderheft „Killerspiele“, das ab 28. Februar im Handel liegt. Dort führen wir Ihnen vor Augen, welche Art Spiele die bayerischen Politiker verbieten lassen wollen. Wer dagegen protestieren will, sollte sich unsere T-Shirt-Aktion auf Seite 151 ansehen.

Info: www.bundestag.de

Joachim Hesse

PC ACTION KILLERSPIELE

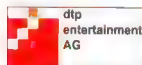
KILLERSPIELE - SONDERHEFT

Dr. Edmund Stoiber ist der amtierende Ministerpräsident von Bayern und Vorsitzender der CSU.

» Herr der Ringe: alternatives Ende.«

PC ACTION Sonderheft 1/2007
» Killerspiele
28. Februar 2007, 9,99 Euro im Handel. Das Titelbild auf dieser Abbildung ist noch nicht final.

INKLUSIVE DVD!

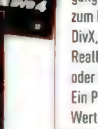


... krönt Sie zum Multimedia-König

Wollen Sie komfortablen DVDs am PC schauen? Oder Fernsehsendungen digital mitschneiden und bearbeiten? Dann haben wir das Richtige für Sie! Die neue Blaze-Reihe von DTP bietet Einsteigern eine gute Möglichkeit, das digitale Zeitalter zu beherrschen. Weitere Infos zu den Blaze-Produkten finden Sie auf der Internetseite www.dtp-ag.com. Also los, machen Sie bei unserem Gewinnspiel mit!

1.-3. PREIS

Wir verlosen drei Mal das ultimative Komplettpaket, bestehend aus den Programmen DVD4, DVD4 Pro, Video Magic 2, Digital TV Recorder, DVD Copy. Wert: 180 Euro.



4.-10. PREIS
Das Blaze-DVD4-Programm ist ein umfangreicher Mediaplayer, der alle gängigen Formate wie zum Beispiel Flash, DivX, MPEG4, RealMedia, Quicktime oder WMV wiedergibt. Ein Produkt für alles! Wert: 30 Euro.

Wie heißt die Multimedia-Reihe von DTP Entertainment?

- A) Renate
- B) Blaze-Reihe
- C) Versuchsreihe

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 70. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTE MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. März 2007.

LIES MICH!

Code of Honor: Die Fremdenlegion

Ego-Shooter City Interactive, unter anderem verantwortlich für *Terrorist TakeDown*, veröffentlicht noch im Februar den Ego-Shooter *Code of Honor*. Hier schlüpfen Sie in die Haut eines französischen Fremdenlegionärs. Ihr Einsatzort ist die vom Bürgerkrieg gebeutelte Elfenbeinküste. Laut City Interactive gestalten die Entwickler sämtliche Schlachtfelder anhand von Satellitenfotos. Landestypische Vegetation, authentische Uniformen und Nichtspielercharaktere, die sich in ihrer Landessprache unterhalten, sollen dabei die Realitätsnähe verstärken.

Info: www.city-interactive.com



(AF)

Red Faction 3

Ego-Shooter THQ gab während der Investorkonferenz bekannt, dass das US-amerikanische Entwicklerstudio Volition an *Red Faction 3* arbeitet. Das zweite Spiel der Reihe hat sich von anderen Ego-Shootern durch eine beinahe komplett zerstörbare Umgebung hervor. Es mangelt allerdings an Spielspaß, da es sich sonst nicht von der Standard-Shooter-Kost unterscheidet. Ob der kommende Teil mehr Innovationen bietet, ist genauso unbekannt wie das Veröffentlichungsdatum. Sicher ist dagegen: Die Levels lassen sich im dritten Ableger der Serie abermals komplett zerstören.

Info: www.thq.de

(AF)

Mythos

Online-Rollenspiel Der Entwickler Flagship Studios (*Helgate: London*) eröffnet eine Zweigstelle in Seattle. Die Filiale kümmert sich um *Mythos*, ein Online-Rollenspiel für Gelegenheitsabenteurer. Der Titel dient vor allem dazu, den Netzwerk-Code von *Helgate: London* zu prüfen. Demnächst startet ein geschlossener Alpha-Test. Wenig später beginnt auch die öffentliche Beta-Phase. Interessierte Spieler bewerben sich auf der Webseite von *Mythos*.

Info: www.mythos.com

(AF)



TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	WoW: The Burning Crusade	Vivend
2	▲	NEU	Counter-Strike Source	EA
3	▲	NEU	World of Warcraft	Vivend
4	▲	1	Anno 1701	SumOfGames
5	▼	4	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint
6	▼	5	Die Sims 2	EA
7	▼	3	Fußball Manager 2007	EA
8	■	8	Die Sims 2: Haustiere	EA
9	▼	6	Battlefield 2142	EA
10	▲	NEU	Counter-Strike Anthology	EA

Quelle: SATURN



- KÄMPFE UM ZEHN NEUE AUSZEICHNUNGEN UND SCHALTE ZEHN BRANDNEUE EXTRAS FREI
- STELL DICH DER HERAUSFORDERUNG VON TITANEN-KÄMPFEN IN DER STADT



Steckbrief

Spiel: Titan Quest

Name: Weiblicher Hauptcharakter, meist mit obszönen Namen versehen

Künstlername: Popolna Knackos

Position: Staatlich geprüfte Fleischereifachverkäuferin

Alter: Jung und knackig

Geschätzte Körchengröße: 758

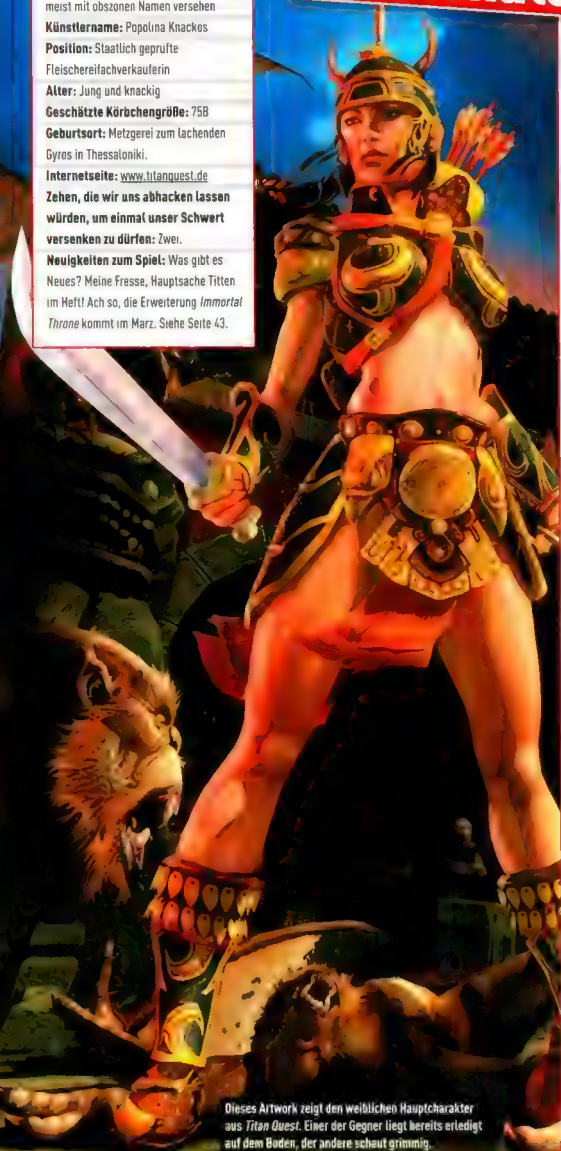
Geburtsort: Metzgerei zum lachenden Gyros in Thessaloniki.

Internetseite: www.titanquest.de

Zehen, die wir uns abhacken lassen würden, um einmal unser Schwert versenken zu dürfen: Zwei.

Neuigkeiten zum Spiel: Was gibt es Neues? Meine Fresse, Hauptsache Titten im Heft! Ach so, die Erweiterung Immortal Throne kommt im März. Siehe Seite 43.

Lustobjekt des Monats



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Es ist Besuchszeit!



Supreme Commander und C&C 3: Tiberium Wars bekommen Konkurrenz von den Empire at War-Machern.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Petroglyph und Sega kündigten mit *Universe at War* ein ungewöhnliches Spielkonzept an. Die Alienrasse Harvester (zu Deutsch: Erntearbeiter) visiert die Erde als ihre neue Spielwiese an. „Und ich soll jetzt meinen Heimatplaneten verteidigen“, denken Sie wahrscheinlich. Mitnichten! Sie schlüpfen in die Rolle der Invasoren und befehlen Ihre außerirdischen Armeen auf der ganzen Welt. Der Erscheinungstermin des Spiels ist allerdings noch nicht bekannt.

Alexander Frank

Info: www.sega.com/gamesite/universeatwar

PENUMBRA: IM HALBSCHATTEN

Schreckstück



Penumbra ist seit geraumer Zeit im Internet kostenlos erhältlich, meinen Sie? Richtig – und doch falsch.

ADVENTURE | Was als frei erhältliche Technik-Demo eines vierköpfigen Entwicklerteams aus Schweden begann, hat sich nun zu einem vollwertigen Spiel gemausert. *Penumbra* ist ein typisches Point&Click-Abenteuer. Na ja, nicht ganz: Man spielt aus der Ich-Perspektive! Während einer Präsentation durch den Vertrieb Kalypso in unserer Redaktion wurde klar, dass das richtig gut funktioniert. Das Spiel erscheint in Form von drei Episoden, die erste ist ab 1. März 2007 erhältlich.

Dennis Blumenthal

Info: www.kalypsomedie.de

2142™
BATTLEFIELD
NORTHERN STRIKE™

*ZUM SPIELEN WIRD BATTLEFIELD 2142™ BENÖTIGT

© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA and EA GAMES are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. EA and EA GAMES are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. EA and EA GAMES are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. EA and EA GAMES are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc.

AB MÄRZ IM HANDEL
ELECTRONIC-ARTS.DE

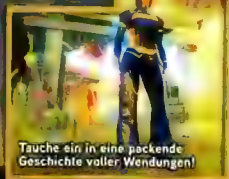


Was tust Du, wenn
der Wind des
Schicksals zum
Taifun wird?

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Entdecke eine Welt der
Mythen und Legenden!

Ab 2. März
im Handel



Exklusiv in der PC-Version:
bessere Grafik, neue Charaktere, Waffen,
Ausrüstungen und Kampfstile plus Artbook und Poster!



BIOWARE
CORP

[HTTP://JADE.BIOWARE.COM/PC](http://jade.bioware.com/pc)



Jade Empire: Special Edition © 2004-2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All rights reserved.

LIES MICH!

Frontline: Fields of Thunder

Echtzeit-Strategie Blitzkrieg hat seinerzeit viele Strategen begeistert und zieht sie teilweise heute noch in seinen Bann. Der im Jahr 2005 erschienene Nachfolger *Blitzkrieg 2* kommt dem Vorgänger nicht das Wasser reichen und enttäuschte viele Fans. Das will Nival Interactive nun wieder gutmachen: mit *Frontline: Fields of Thunder*! Frontline sieht aus wie *Blitzkrieg*, die Sprachausgabe klingt wie *Blitzkrieg* und das Wichtigste: Es spielt sich wie *Blitzkrieg* – zumindest in der uns vorliegenden Vorschau-Version. All jene, die Teil 1 der Reihe liebten, dürfen sich den 21. März 2007 rot im Kalender anstreichen. Ab dann steht *Frontline: Fields of Thunder* in den deutschen Läden.

(DRI)
Info: www.nival.com

Anstoß 2007

Sportmanager Schlechte Nachrichten für alle Fans der *Anstoß*-Serie. Ascaron hat bekannt gegeben, dass man die Arbeit an *Anstoß 2007* eingestellt hat und somit keine weiteren Patches für das bereits 2006 veröffentlichte Manager-Spiel erscheinen. Damit findet die gesamte Serie nach 13 Jahren ein trauriges Ende. Zum Abschluss ein Ausschnitt aus der offiziellen Erklärung, die die Beweggründe Ascavons erläutern soll: „Der Grund dafür ist, dass Fußballmanager-Simulationen nach dem bisherigen Konzept von *Anstoß 2007* ihr logisches Ende erreicht haben. Der Branchentrend, jedes Jahr ein neues Update zu bringen, kann nicht unser Weg sein. Zum einen haben wir keinen Zugriff auf die notwendigen Lizenzen, die so etwas rechtfertigen könnten, zum anderen ist diese Art Produkt nicht unser Weg. Wir wollen etwas Neues, Genreweiterndes entwickeln, das dem Thema Fußballmanagerspiele wieder gerecht wird.“

(DRI)
Info: www.anstoß2007.ascaron.com

Paradise City



Rollenspiel Sirius Games werkt derzeit an einem Actionspiel mit Echtzeit-Strategie-Elementen und Rollenspiel-Facetten. In *Paradise City* wählen Sie zwischen drei Charakteren und sammeln Erfahrungspunkte, indem Sie Gegnergruppierungen ausschalten. Das Spiel steuern Sie entweder aus der Iso- oder

der Verfolger-Ansicht. *Paradise City* erscheint voraussichtlich im Mai 2007.

(CG)
Info: www.frogster-interactive.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wird *Stranglehold* Ihrer Meinung nach ein Hit?

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Schmiede-Pläne

Das Wort Dräkon bedeutet: „der scharf Blickende“. Diesem Beispiel folgend, sahen wir uns *Dragon Storm* an. ECHTZEIT-STRATEGIE Für das beliebte Echtzeit-Strategie-Spiel *Spellforce 2* erscheint am 23. März 2007 das Add-on *Dragon Storm*. Vertrieb Koch Media gewährte uns während eines Besuchs einen Blick auf das neue Werk. Die Erweiterung soll den Spieler rund 20 Stunden beschäftigen, mit 13 Kampagnen-Karten aufwarten und neun Sets mit jeweils bis zu fünf Gegenständen bieten. Die Geschichte führt die des Hauptspiels fort und bringt einige spielerische Neuerungen wie die Fähigkeit, Waffen selbst zu schmieden. Sie dürfen also gespannt sein!

Info: www.spellforce.de

Dennis Bumenthal



In *Dragon Storm* spielen Sie auch in Gebäuden und treffen auf neue Charaktere.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Eine Menge Kröten



„Affentheater, nur ein Zuschauer.“

Die witzige Ninja-Kröte Michelangelo greift den Riesennaffen mit einem Nunchaku an.

Kurz vor dem Kinostart des neuen *Turtle*-Abenteuers bringt Ubisoft das passende PC-Spiel auf den Markt.

ACTION Schlüpfen Sie in die Haut von Leonardo, Michelangelo, Raphael oder Donatello und kämpfen Sie in New York gegen eine dunkle Macht. Während der Klopereien nutzen Sie die akrobatischen Ninja-Fähigkeiten der knubbeligen Schildkröten und fegen die Feinde unter anderem mit dem Nunchaku oder Judowürfen vom Bildschirm. Die Prügelorgie startet am 13. März.

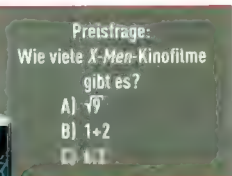
Ralph Wollner

Info: www.ubisoft.de



Nie wieder Filmriss

20th Century Fox versucht Ihnen die Winterabende mit erstklassigen DVD-Filmen. Damit Sie noch mehr Spaß an den Streifen haben, verlosen wir sogar die aufgepoppten Special-Editions. Wer gewinnen will, löst unser kleines Mathrätsel. Noch mehr lohnenswerte DVD-Special-Editions finden Sie unter www.specialedition-dvd.de.



Preisfrage:
Wie viele *X-Men*-Kinofilme gibt es?

A) 9
B) 1+2
C) 11



2. PREIS: *Be Cool*-DVD aus der Special Edition: 115 Minuten feinste Unterhaltung mit John Travolta und Uma Thurman. Dazu gibt's massig Bonusmaterial.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspieltafel 2B. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. März 2007.



1. PREIS: Alle drei *X-Men*-Filme aus der Special Edition plus den portablen DVD-Player HSD 7500 von Xoro – ein hochwertiges Abspielgerät und mobiler Fernseher in einem. Er frisst alle gängigen Dateiformate. (Wert: ca. 220 Euro)



3. PREIS: Freuen Sie sich auf den mehrfach ausgezeichneten Kultfilm *Platoon* mit prächtiger 5.1-Sound-Kodierung und jeder Menge Zusatzinformationen.



„Deutschlands günstigster DSL-Pauschaltarif.“

Laut Computer Bild ist AOL mit dem DSL Flatpack® Surf die Nr. 1 im Preisvergleich.



AOL DSL FLATPACK® SURF

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

Echtpreis monatlich:

~~24,99 €~~
19,99 €¹

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

Echtpreis mtl.:

~~34,99 €~~
29,99 €¹

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE *HIGHSPEED*

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

Echtpreis mtl.:

~~49,97 €~~
44,99 €¹

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

Für alle drei AOL DSL Flatpacks® gilt natürlich die AOL DSL Echtpreisgarantie. Damit ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten.



¹Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird

Mehr Informationen erhalten Sie im
Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder **01805-52 20** (14 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

AOL



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis



Die beiden Soldaten sind durch ihre Tarnung vom Dschungel kaum zu unterscheiden.

Deutschland: Der Klimawandel hat sich bisher kaum bemerkbar gemacht.

Worum geht es?

Was soll man nach so vielen Wochen in den Top 10 noch sagen: eine karibische Insel, Außerirdische mit Kältestrahlen und anderen fieser Waffen, schlafwütige Amerikaner sowie ein paar angegriffene Nordkoreaner und Chinesen. Und mittendrin stehen Sie in Ihrem nigelangelegenen Nano-Kampanzug.

Warum brauchst du es?

Indem, der zwei halbwerts geschwänzte Augen im Kopf hat, heißt Crysis. Glauben Sie es oder nicht, Sie also über das Geld für den nächsten Karibik-Urlaub und stecken Sie es in neue Hardware. Schöner als in Crysis ist der Dschungel in der Realität auch nicht.

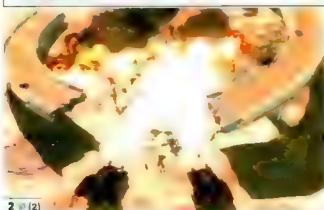
Was gibt es Neues?

Wie David Vort in einem Interview verraten hat, soll Crysis auch auf PCs laufen, die schon zwei bis drei Jahren alt dem Buckel haben. Die stabilere Grafik macht es möglich. In den unheimlich teuren Karibikgewässern können Sie wahrscheinlich trotzdem nur mit einem aktuellen DirectX-10-tauglichen System.

Erscheint

Mitte 2007

2. C&C 3: Tiberium Wars



Worum geht es?

Wie der Name schon sagt, steht das heiß begehrte Tiberium im Mittelpunkt. GDI, NOD und Außerirdische wollen das Zeug aber nicht teilen und ziehen daher in den Krieg.

Warum brauchst du es?

Für Fans der Reihe besteht hier kein Grund zur Diskussion. Alle anderen lassen sich am besten von Spielfähigkeit, Grafik und strategischer Tiefe überzeugen.

Was gibt es Neues?

Die Ladezeit für kleine Karten beträgt laut Entwickler nicht einmal zehn Sekunden. Weitere Neuigkeiten lesen Sie in unserem Bericht ab Seite 44

Genre Echtzeit-Strategie Hersteller EA G.A. Erscheint 29. März 2007

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Worum geht es?

Das Reaktorunglück in Tschernobyl hätte noch schlimmer ausfallen können – S.T.A.L.K.E.R. beschäftigt sich mit dem Thema. Mutanten, Militär und Artefakte sorgen für Kurzweil.

Warum brauchst du es?

Frei nach dem Motto „Was lange währt, wird endlich gut“ muss dieses Spiel ein durchschlagender Erfolg werden. Außerdem sind Mutanten cool.

Was gibt es Neues?

Mit www.stalker-videogame.com ging Anfang Februar die zweite offizielle Internetseite zum Spiel online. Sie finden dort jede Menge neuer Videos und Bilder.

Genre Ego-Shooter Hersteller GSC GameWorld Erscheint 23. März 2007

4. Hellgate: London



Worum geht es?

In London ist die Hölle los! Und es ist Ihre Aufgabe, der dämonischen Brut Einhalt zu gebieten.

Warum brauchst du es?

Altbewährtes Spielprinzip in einem schicken neuen Kleid, das ist Grund genug.

Was gibt es Neues?

Die jüngste Äußerung von Electronic Arts zum eventuell kostenpflichtigen Mehrspieleranteil: „Es wird auf jeden Fall eine gratis Multiplayer-Variante geben. Ob es auch einen oder mehrere kostenpflichtige Modi gibt, steht gegenwärtig noch nicht fest.“

Genre Action-Rollenspiel Hersteller Flagship Studios Erscheint 2007

5. Half-Life 2: Episode 2



Worum geht es?

Es ist immer dasselbe. Gordon Freeman jagt Dr. No..., entschuldigen Sie, Dr. Breen und macht dabei ordentlich was kaputt. Mit neuen Waffen.

Warum brauchst du es?

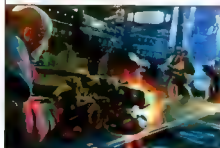
Aus dem gleichen Grund, warum du auch *Half-Life 2* und *Episode 1* brauchst: Weil es geil ist, mit der Gravitationskanone zu spielen.

Was gibt es Neues?

Das Spiel erscheint in einer Black Box (PC) und einer Orange Box (Xbox, PS3, PC). Die zuletzt Genannte enthält unter anderem *Half-Life 2: Episode 1*.

5	(B)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	Erscheinung	4. Quartal 2007

6. Unreal Tournament 3



Worum geht es?

Den anderen ordentlich auf die Mulze zu geben natürlich! Immerhin handelt es sich hier um einen Mehrspieler-Shooter.

Warum brauchst du es?

Weil die Vorgänger toll waren, weil es schön bunt ist und weil es so gar keinen Anspruch auf Realismus erhebt.

Was gibt es Neues?

Aus *Raider* wurde *Twin*, aus *Unreal Tournament 2007* *Unreal Tournament 3*. So was passiert schon mal bei leckeren Sachen.

6	(*)	Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic	Erscheinung	2007

7. Two Worlds



Worum geht es?

Sie sind auf der Suche nach Ihrer entführten Schwester. Dabei kommen Sie einem dunklen Geheimnis auf die Spur.

Warum brauchst du es?

Two Worlds klagt nur von den Besten und will die Vorzüge von *Oblivion* und *Gothic 3* in sich vereinen. Hoffen wir, dass es klappt.

Was gibt es Neues?

Der Mehrspieler-Modus soll alles bieten, was *Oblivion*-Rollenspieler-Herzen höher schlagen lässt: Arena-Kämpfe, Missionen und, und, und.

7	(*)	Genre	Rollenspiel
Hersteller	Reality Pump	Erscheinung	Mai 2007

8. Das schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?

Sie und Ihr Abenteuer-Haufen retten Aventurien vor dem Bösen. Warum auch nicht.

Warum brauchst du es?

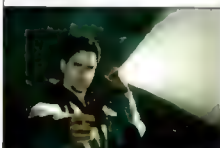
Weil schon der Pen&Paper-Vorgänger von *Das schwarze Auge* richtig gut war. Und die hübsche Grafik macht es Ihnen leicht, in die Spielwelt abzutauchen.

Was gibt es Neues?

Unter <http://drakensangonline.net/en/articles.php?id=1> finden Sie seit Kurzem das erste offizielle Entwicklertagebuch.

8	(10)	Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radiant Labs	Erscheinung	4. Quartal 2007

9. Alan Wake



Worum geht es?

Die meisten Menschen würden gern ihre Träume verwirklichen. Hauptfigur Alan Wake ist das gelungen – jetzt verfolgen sie ihn...

Warum brauchst du es?

Weil Remedy ein Garant für fabelhaftes Spieldesign ist und die Screenshots eine herrlich beklemmende Atmosphäre vermitteln.

Was gibt es Neues?

In einem Videointerview auf www.hexus.tv plaudert Entwickler Markus Mäki aus dem Nähkästchen.

9	(B)	Genre	Action Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheinung	2007

10. Fallout 3



Worum geht es?

Viel ist zur Handlung noch nicht bekannt, aber wir vermuten, dass es mal wieder einen Atomkrieg gab, der alles zerstörte.

Warum brauchst du es?

Die Entwickler von Bethesda haben schon mit *Oblivion* bewiesen, dass sie wunderbare Rollenspiele schaffen.

Was gibt es Neues?

Jetzt, da das *Oblivion*-Add-on *Shivering Isles* nahezu fertig ist, konzentrieren sich die Entwickler vollends auf *Fallout 3*.

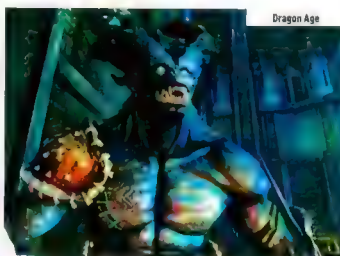
10	(16)	Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks	Erscheinung	

Du fehlst mir!

Reicht es eigentlich nicht, dass wir regelmäßig die Top-Titel von morgen ankündigen? Müssen wir auch jedes Mal noch extra darauf hinweisen, dass Sie dafür stimmen sollen? Scheint fast so. Hoffen wir mal, dass das in Zukunft ein wenig besser funktioniert. Aber solange sei Ihnen – zum wiederholten Male – der Ego-Shooter *Warhound* ans Herz gelegt. Zwar streichen Sie zur Veröffentlichung noch einige Monate ins Land, dafür starten Sie dann als kaufte Oberkampfsau – also Söldner – so richtig durch. Das polnische Entwicklerteam Techland schickt Sie auf Einsätze in der ganzen Welt, wobei Sie aber den Schutz Ihres Eigenheims und Ihr Training nicht vernachlässigen dürfen. Mehrere Handlungsstränge und viele Vehikel sollen für die ultimative spielerische Freiheit sorgen.



Auf der Lauer



Allein der Name *Dragon Age* (Zeitalter der Drachen) verspricht klassisches Fantasy-Ambiente. Bioware will mit diesem Titel all jene Rollenspieler zufriedenstellen, die endlich wieder in einen Titel wie *Baldur's Gate 2* abtauchen möchten. Eine epische Geschichte, interessante Nichtspieler-Charaktere, taktische Kämpfe und eine umwerfende Optik lassen uns bereits jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen. Besonders lecker finden wir, dass, je nachdem was für einen Charakter Sie sich zu Beginn erstellen, das Spiel anders anfängt und auch die Personen der Welt anders auf Sie reagieren. Mit *Dragon Age* kommt etwas wirklich Großes auf uns zu.

Die Plätze 11 - 40

11	(15)	Secret 2: Fallen Angel	Ascaryon
		Action-Rollenspiel	Oktober 2007
12	(*)	Der Herr der Ringe Online: D. Schatten v. Angmar	Turbine
		Online-Rollenspiel	24. April 2007
13	(*)	Die Siedler 6	Blue Byte
		Aufbau-Strategie	2007
14	(*)	Medal of Honor: Arborne	EA LA
		Ego-Shooter	1. Quartal 2007
15	(*)	Bioshock	Irrational Games
		Action-Rollenspiel	June 2007
16	(*)	Duke Nukem Forever	3D Realms
		Ego-Shooter	Winter 2006
17	(*)	John Woo presents Stranglehold	Tiger Hill Ent
		Action	März 2007
18	(*)	Enemy Territory: Quake Wars	Splash Damage
		Mehrspieler-Shooter	1. Quartal 2007
19	(*)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Gearbox Software
		Taktik-Shooter	2007
20	(*)	Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben	Silver Style
		Adventure	Februar 2007
21	(*)	Spellforce 2: Dragon Storm	Phenomic
		Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2007
22	(*)	The Witcher	CD Projekt
		Action-Rollenspiel	3. Quartal 2007
23	(*)	Warhammer Online: Age of Reckoning	EA Mythic
		Online-Rollenspiel	4. Quartal 2007
24	(*)	Spore	Maxis
		Aufbau-Strategie	2007
25	(*)	Colin McRae Rally: Dirt	Codemasters
		Rennspiel	2007
26	(*)	Elveon	10tacle Slovakia
		Action	2. Quartal 2007
27	(*)	Halo 2	Bungie Studios
		Ego-Shooter	1. Quartal 2007
28	(*)	Loki: Im Bannkreis der Götter	Cyande Studio
		Action-Rollenspiel	März 2007
29	(*)	Kane & Lynch: Dead Man	ID Interactive
		Action	2. Quartal 2007
30	(*)	UFO: Afterlight	Altair Interactive
		Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2007
31	(*)	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Eden Games
		Action Adventure	2007
32	(*)	Dragon Age	Bioware
		Rollenspiel	2007
33	(*)	Star Trek Online	Perpetual Entertainment
		Online-Rollenspiel	2007
34	(*)	A Vampyr Story	Autumn Moon Entertainment
		Adventure	2007
35	(*)	Age of Conan: Hybriar Adventures	Funcom
		Online-Rollenspiel	April 2007
36	(*)	Clive Barker's Jericho	Codemasters
		Action	4. Quartal 2007
37	(*)	Team Fortress 2	Valve Software
		Taktik-Shooter	4. Quartal 2007
38	(*)	Chrome 2	Techland
		Ego-Shooter	2007
39	(*)	Field Ops	Digital Reality
		Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2007
40	(*)	Sudden Strike 3	Firglo
		Echtzeit-Strategie	2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 22

Wie jeden Monat packen wir die Hardware-Keule aus und schneiden Preise im Wert von 4.300 Euro unter die PC ACTION-Gemeinde. Diesmal gibt es Monitore, Grafikkarten, Speicherriegel und Netzteile. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 24“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 24 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-04-07“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Dtp-Gewinnspiel

SEITE 13

Dtp macht aus Ihnen einen Multimedia-Experten. Mit der neuen Blaze-Reihe erwartet Sie umfangreiche Software mit hohem Komfort. Dabei bleibt die Bedienung stets einfach. Machen Sie mit und zaubern Sie aus Ihrem PC ein professionelles Multimedia-Gerät. Wenn Sie einen Preis abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 25 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Dtp-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



20th-Century-Fox-Gewinnspiel

SEITE 16

Machen Sie sich einen gemächlichen Winterabend und schauen Sie sich eine spannende DVD an. 20th Century Fox verlost in PC ACTION jede Menge tolle Filme als Special Editions. Als Hauptpreis winkt ein süßer, tragbarer DVD-Player. Wer einen der attraktiven Preise einheimen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 26 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „20th-Century-Fox-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MSC-Gewinnspiel

SEITE 132

Bei MSC gibt es besonders schnelle Speicherkarten. Für zwei PC ACTION-Leser sogar kostenlos. Diesmal zwei DDR2-800-Pärchen mit jeweils zwei Ein-Gigabyte-Modulen aus der Cell-Shock-Serie. Sie können es kaum glauben? Ist aber so! Beantworten Sie flott die ultraschnelle Frage auf Seite 132 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 27 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „MSC-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Welches Spiel ist schuld daran, dass Sie nie vor 4 Uhr morgens in die Kiste kommen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 28 WoW: The Burning Crusade) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an lieblich@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel wurden Sie im Adamskostüm durch die Fußgängerzone flaniert? Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 29 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnberechnung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspiele werden von uns von den jeweiligen Hauptsponsoren zur Verfügung gestellt.

SMART SURFER

... für Sie auf der Suche nach den günstigsten
Internet-Tarifen der Galaxie!



Mit Modem oder ISDN
überaus günstig surfen und bis zu
70%
Onlinekosten sparen!

TÜV

Zertifizierte
Einwahl-
software

- ✓ Aktuelle Tarife
- ✓ Geprüfte
Anbieterswahl
- ✓ Sicherer
Verbindungs-
aufbau

**Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.?
Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter wie Freenet?**

Dann sparen Sie jetzt mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer-Software bares Geld!

A	CI-Session	CI-Min	CI-Std	CI	Einwahl	Tarif	Speed	Name
12.99	0.00	0.00	60	12.99	CompuLink Early Surf	12.99	Empower! Special 3	
12.99	0.93	0.00	60	12.99	CompuLink Early Surf	12.99	Empower! Special 3	
15.95	0.20	9.95	60	12.76	CompuLink Moonlight	12.76	Empower! Special 3	
17.10	0.24	9.90	60	13.14	CompuLink Special 2	13.14	Empower! Special 3	

gültig bis: 25.01.2007

✓ **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders preiswert sind.

✓ **Neu:** Findet immer den günstigsten enthaltenen Tarif für eine von Ihnen gewählte Surfdauer. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen.

✓ **Immer aktuell:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.

✓ **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!

✓ **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!

✓ **Doppelt so schnell surfen** mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

**Jetzt von der Hot-CD
starten oder kostenlos
downloaden unter
www.smartsurfer.de**



SUCHE

EMAIL & CO.

SHOPPING

NACHRICHTEN

PORTAL



WEB.DE

Gut Ding braucht Eile!

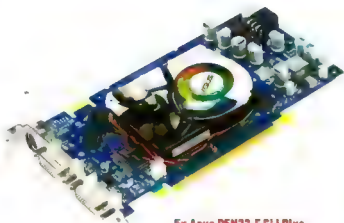
Auf die Plätze, fertig, los! Preise im Wert von 4.300 Euro locken! Asus und Corsair stellen die Top-Produkte zur Verfügung. Wer da nicht mitmacht, ist selbst schuld. Schnell ran den Speck! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

In diesem Monat gibt es diese schönen Sachen zu gewinnen:

ASUS: ACH DU, MEIN AUGENSTERN

Mit dem MW221U von Asus gibt es was auf die Augen! Der 22-Zoll-Breitbild-TFT-Monitor bietet nicht nur ein perfektes Bild, sondern auch eine Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Wichtig für Spieler: Die Reaktionszeit beträgt nur zwei Millisekunden (Herstellerangabe). Damit der Monitor zügig die Bilddaten erhält, legt Asus fünf schnelle 7900-GS-Karten obendrauf. Und auch an Bastler ist gedacht: Im Gewinnspielpaket sind fünf brandaktuelle Socket-775-Hauptplatinen mit SLI-Funktion und Nforce-680i-Chipsatz enthalten.

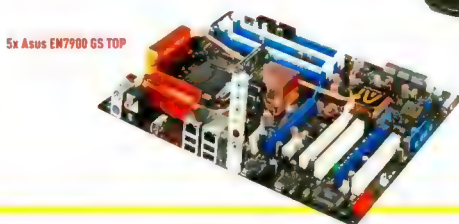
Wert: € 2.500,-



5x Asus P5N32-E SLI Plus



1x Asus MW221U



5x Asus EN7900 GS TOP

ASUS
Rock Solid · Heart Touching



4x CMPSU420HX-EU



CORSAIR



4x Twin2X2048-6400C4D Dominator

CORSAIR ZIEHT BLANK

Piraten sind gerade schwer in Mode – und mit Corsair sind Sie ganz sicher auf der Gewinnerseite! Die Hardware-Freibreiter stiften dem Profi-Spieler vier Pärchen der High-End-Module Twin2X2048-6400C4D. Dass der DDR-2-800-Speicher auch unter dem Namen Dominator bekannt ist, liegt nicht zuletzt an der niedrigen CAS-Latenz von vier. Zusätzlich macht Corsair vier High-End-Netzteile mit 620 Watt und Kabelmanagement locker.

Wert: € 1.800,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Bei ein Gewinnerpaar gewinnen, brauchen wir die folgenden Angaben:

1) Name

In welcher Maßeinheit misst man bei TFT (Dünnschicht-Transistor)-Monitoren die Bildgeschwindigkeit?

2) E-Mail

b) Sekunden

c) Millisekunden

d) Milliliter

Bei jedem Teilnahmefähigen Teilnehmer ist ein Einverständnis mit der Teilnahme an der Verlosung und die COMPTON MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einverständnis ist der 4. April 2007.

BornChicka WahWah

DAS AXE FLIRT-GAME



ICH HABE SCHON DIE GANZE
ZEIT 'SEX' AUF DER STIRN STEHEN.

WELCHE SEX-ART?



SENDE EINE SMS MIT
„BCWW“ AN DIE 77444*

ODER GEHE AUF
WWW.BCWW.DE!

Wir suchen dich als Deutschlands besten Flirt!
Die richtige Gewinnerdamen BCWW-Award live auf
der AXE BornChicka WahWah Tour am 9. Mai 2007 in Köln!

comet

2007

*max. 5.000 SMS pro Tag und 1000 SMS pro Monat. Bei der Nutzung des Flirt-Games entstehen weitere Kosten. Es gilt der Standardtarif deines Mobilfunk-Anbieters. Bei der Nutzung von www.bcww.de fallen keine Kosten an. Die Gewinnregeln werden im Internet unter www.axe.de veröffentlicht. Der Gewinner wird am 9. Mai 2007 auf der AXE BornChicka WahWah Tour ermittelt. Der Gewinner wird telefonisch benachrichtigt. Bei Unklarheiten auf www.axe.de widersprechen.

E-SPORT

Shewkampi (links) und Nordahl (rechts) im WC3L-Finals (links) und Nordahl (rechts) im WC3L-Finals (links).



WC3L-FINALSPIELE IN KÖLN

Alles im Griff

Am 28. Januar spielten die besten Warcraft-3-Teams der Welt um Ruhm, Ehre und Pokale. Das deutsche Team mousesports ging allerdings leer aus.

TURNIER Welche ist die beste Warcraft 3-Mannschaft der Welt? Diese Frage galt es Ende Januar in Köln zu beantworten. Anders als beim zeitgleich laufenden Battle.net-Turnier standen nicht die Einzelspieler und deren Leistungen im Vordergrund. Die ESL Warcraft 3 League Series, so der komplette Name der WC3L, ist ein echtes Teamturnier. Nicht der beste Spieler gewinnt hier den Titel, sondern nur eine geschlossene Teamleistung verhilft zum Sieg. Vier Clans qualifizierten sich für das große Finale der zehnten Saison dieser wichtigsten Clan-Liga der Welt: Four Kings, World Elite, mousesports und SK Gaming waren es, die sich im seit Juli 2006 laufenden Wettbewerb gegen acht Kontrahenten durchsetzen und zum Finalturnier im Kölner Mediapark spielten. Wie wichtig das prestigeträchtige und mit 20.000 Euro sehr ordentlich dotierte Turnier war, zeigte sich auch in der Vorbereitung: Four Kings, der briti-

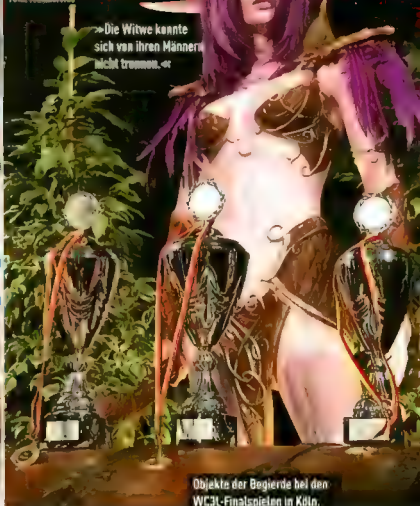
sche Clan mit Spielern aus ganz Europa, veranstaltete eine ganze Woche lang ein Bootcamp (Trainingslager) in Remscheid in der Nähe von Köln. Hier wurden Taktiken besprochen und – was noch wichtiger war – festgelegt, wer im vielleicht entscheidenden Zwei-gegen-zwei-Spiel (2on2) zusammen antritt. Den Spielern war während der Pressebesuche wichtig, dass keine Fotos von ihren Bildschirmen auf Szeneseiten wie Readmore.de auftauchen. Alles „top secret“ – sogar die gespielten Rassen. Auch die Konkurrenz von Four Kings, allen voran der dänische Clan MeetYourMakers mit seinen starken Koreanern, nahm die Vorbereitung sehr ernst und setzte ein Bootcamp an. Hier ging es nicht nur um effektives Training, auch der Teamgeist wurde mit viel Spaß gestärkt.

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

Die anderen beiden Teilnehmer, die koreaner von World Elite und mousesports, hatten ihre Mühen vor dem Turnier. Schuld daran war, dass einige der Spieler Probleme mit der Einreise-Erlaubnis hatten. Die deutschen Behörden zickten bei der Vergabe von Visa. Daher konnten die chinesischen Spieler nicht nach Deutschland reisen. Besonders World Elite, eigentlich Mitfavorit, litt sehr darunter: Xiaofeng „Sky“ Li (21) und Zhuo „Ted“ Zeng (21) mussten zu

Foto: readmore.de

»Die Witwe konnte sich von ihren Männern nicht trennen.«



Objekte der Begierde bei den WC3L-Finals in Köln.

Haare bleiben. Somit schrumpften die Siegchancen des Teams auf ein Minimum. Auch mousesports musste auf wichtige Kräfte verzichten: Zwei Chinesen und ein Russe durften nicht nach Deutschland einreisen. Wurden dem deutschen Clan mousesports ohnehin nur Außenseiterchancen eingeräumt, so waren sich die Experten nach diesen Ausfällen erst recht sicher, dass mouz im Kampf um den Titel nicht mitreden würde. Eine Prognose, die sich mit einem vierten Platz bestätigte.

TAG DES DONNERS

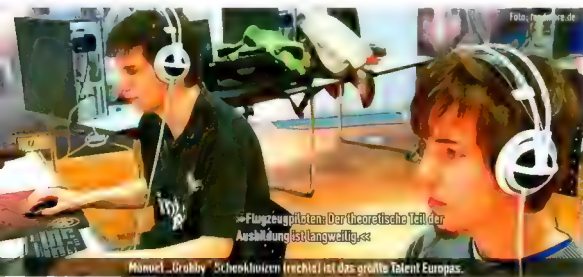
In der ersten Runde überrannte World Elite seinen Gegner mousesports ohne Probleme und gewann erwartungsgemäß mit 4:1. Im anderen Spiel zwischen Four Kings und MeetYourMakers entwickelte sich ein spannendes Match. Die beiden europäischen Stars Manuel „Grubby“ Schenkhuizen (20) aus den Niederlanden und der Franzose Yoan „ToD“ Merlo (21) sorgten dabei gegen die koreanischen Kontrahenten für die entscheidenden Punkte und gaben keine Karte ab. Four Kings qualifizierte sich durch dieses 3:2 und ein anschließendes 3:1 gegen World Elite für das große Finale. Wieder hieß der Gegner MeetYourMakers und diesmal gewannen die Four Kings deutlich mit 3:1.

KÖNIGLICHE FREUDE

Überraschend zeigten sich die dominierenden Sieger von Four Kings (4K) anschließend bei der Siegerehrung. Hier nahmen sie den Lohn für ihre Mühen entgegen und kündigten bereits das nächste Ziel an: die Titelverteidigung in der kommenden Saison.

Gerriet Ohls

Info: www.wc3l.de



Manuel „Grubby“ Schenkhuizen (rechts) ist das größte Talent Europas.

BATTLE.NET-FINALSPIELE IN KÖLN

Kämpferschmerz



Foto: readmore.de



Lohn der Mühen: Sieger Kim Sun Sik (mitte) hält sich seinen 10.000-Dollar-Scheck ab und posiert mit dem gewonnenen Schwert.

Die **Warcraft 3**-Einzelspieler-Weltelite traf sich in Köln, um den besten Spieler überhaupt zu ermitteln. Wie so oft in der Geschichte unterlag Deutschland.

TURNIER Es ging um den Titel der vierten Battle.net-Saison, zu der sich jeder **Warcraft 3**-Spieler der Welt anmelden konnte, um sich in zahlreichen Turnieren für das große Finale zu qualifizieren. Dass der Wettbewerb weltweit ausgeschrieben wurde, spiegelte sich in der Teilnehmerliste eindrucksvoll wider: Nicht nur Europäer versuchten ihr Glück, auch aus Kanada, den USA und natürlich Korea, dem E-Sport-Mekka, kamen die Spieler. Nicht dabei hingegen waren chinesische Teilnehmer, die ebenfalls zur Weltelite gehören. Bei ihnen gab es Probleme mit der Einreise-Erlaubnis, die Behörden verhiinderten also einen noch spannenderen Wettkampf. Zu den Favoriten zählten JaeWook „Lucifer“ Noh (20), Chun Jung „Sweet“ Hee (21) aus Korea sowie der Niederländer Manuel „Grubby“ Schenkhuizen (20).

LASTET DIE SCHLACHTEN BEGINNEN

Gespielt wurde zunächst in vier Gruppen mit je vier Teilnehmern. Großes Pech hatte der Deutsche Andrew „fire_de“ Regendanz (20), er wurde in der „Todesgruppe“ mit Lucifer und dem Franzosen Yoan „ToD“ Merlo (21) nur Dritter. Zwar konnte sich der sympathische Leinacher gegen den Amerikaner Nick „Schriek“ Whittier (18) durchsetzen, seine anderen Gegner waren aber doch

eine Nummer zu groß für ihn. „ToD ist einfach der bessere Spieler der Menschen-Rasse“, war sein Fazit nach dem Spiel. Andrew wird sich nun wieder auf die ESL Pro Series konzentrieren und dort die Fahne seines Clans, SK Gaming, hochhalten. Im Kampf um den Turniersieg waren die Favoriten schließlich unter sich, im Double-Elimination-Modus (Wer in einem Spiel unterliegt, hat noch eine Chance in der Verliererrunde) wurde weitergespielt. Von den acht Teilnehmern, die sich für diese Ausspielungen qualifizierten, setzten sich die erwarteten Gesichter durch. Einen Spieler hatten die Experten zu Beginn des Turniers nur als Außenseiter auf der Rechnung: den Koreaner Kim Sung „ReMinD“ Sik (20). Sweet, ToD und Grubby mussten sich nacheinander geschlagen geben und ReMinD spielte sich mit hervorragenden Strategien ins Finale. Dort traf er auf den Spieler Lucifer, der sich nach einer frühen Niederlage gegen Grubby erfolgreich mit seiner Untoten-Armee durch das Lower Bracket (Verliererrunde) kämpfte und dem dort gegen Grubby die Revanche gelang. Im großen Finale setzte sich ReMinD gegen seinen Landsmann mit 2:1 durch und gewann somit die Finalsple der vierten Saison. Dieser Erfolg kommt allerdings nicht von allein: ReMinD trainiert im Durchschnitt zehn Stunden am Tag. Das zeigt, auf welchem hohen Niveau die Spiele der Finalrunde angesiedelt waren. Der Sieger freute sich über 10.000 Dollar und ein Schwert.

Info: www.battle.net

Gernot Ols

Foto: readmore.de



Manuel Schenkhuizen (links) dankt das Schwert von Kim Sun Sik an.

Foto: readmore.de



Die Menge zeigte sowohl während der Spiele als auch der Showeinlagen große Begeisterung.

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Auf der shgOpen wurde die internationale Saison eingeläutet. Nun geht es Schlag auf Schlag weiter, die Cebit kann kommen!“

LIES MICH!

E-Sport satt auf der Cebit!

Messe Die Cebit versorgt auch in diesem Jahr alle Interessierten mit einem Einblick in die neuen Trends und die Technik von morgen. Auch E-Sport-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die großen Stars der deutschen Szene sind mit Sicherheit bei den Messeständen ihrer Sponsoren anzutreffen und stehen zu einem kleinen Duell in den verschiedensten Spielen bereit. Während der Messe, die vom 15. bis zum 21. März in Hannover stattfindet, werden auch zwei große E-Sport-Veranstaltungen ausgetragen: Die Samsung Euro Championship, ein Abgeber der World Cyber Games, kurtiert die Europameister und die ESL (Electronic Sports League) Masters sucht die Sieger der ersten Saison. Hier erwartet man Topteams wie mousesports, fnatic, Pentagram und MeetYourMakers. Spannung pur! (60)

Info: www.cebitt.de

Counter-Strike: Source versus CS 1.6

E-Sport Zu einem interessanten Duell kam es jüngst im Programm des Fernsehsenders GIGA: In einem Showmatch standen sich das Counter-Strike: Source-Team von SPEED-LINK und die Counter-Strike 1.6-Mannschaft von endeffekt gegenüber, um sich im Spiel Counter-Strike: Source zu messen. Es wurden aber nicht wie gewohnt die herkömmlichen Karten gespielt, sondern die neuen CS-Promod-Spielszenarien. Diese implementieren die alte Counter-Strike 1.6-Spielbarkeit in Counter-Strike: Source. Obwohl viele der CS-Fans im Vorfeld ein knappes Match mit drei Spielrunden erwarteten, war die Sache am Ende klar: Die CS: Source-Spieler behielten in „ihrem“ Spiel die Oberhand und gewannen nach Karten 2:0. Die Source-Szene scheint somit immer besser zu werden. Und dass ein CS 1.6-Team wie 2005 mousesports die World-Cyber-Games-Qualifikation in CS: Source gegen die „echten“ Source-Spieler gewinnt, ist unwahrscheinlich. (60)

Info: www.slg.de



PC ACTION SCHLÄGT DICH!

Pro-Evolution-Zocker

Wir lieben unsere Leser. Deshalb schlagen wir Sie – nämlich in Sport-, Action- und Strategie-Spielen.

TURNIER | Ab dieser Ausgabe bieten wir Ihnen regelmäßige die Möglichkeit, virtuelle Prügel von uns zu beziehen. Zum Beispiel in unserer Königsdisziplin *Pro Evolution Soccer 6*: Am 29. Januar trafen wir auf die treuen PC ACTION-Leser Fummelkochen, oGIDave und Flowby. Zum Auftakt starteten wir eine Zweigegen-zwei-Partie. Das Spiel Real Madrid gegen Barcelona begann dramatisch: Ein frühes Gegentor ließ die Gegner hoffen. Da wir aber keine Gnade kennen, hauten wir vor der Halbzeit den Ausgleich samt 2:1 rein. Um es spannend zu machen, verursachte Ciszewski einen Elfmeter, der zum 2:2 führte. Die Gegner freuten sich schon auf die Verlängerung, doch durch eine grandiose Kombination von Real kam es zum 3:2-Endstand. Nach dieser Aufwärmrunde besiegte Ciszewski den stark

spielenden oGIDave mit 3:1 (Argentinien gegen Frankreich), danach unterlag Kollege Fischer seinem Gegner Fummelkochen mit 1:4. Die restlichen ausgetragenen Spiele taugen nicht für die Statistik und werden von uns als Trainingsspiele angesehen. Gürnth, für das peinliche 0:1 gegen Flowby sollten Sie sich wirklich schämen! (Lukas Ciszewski)

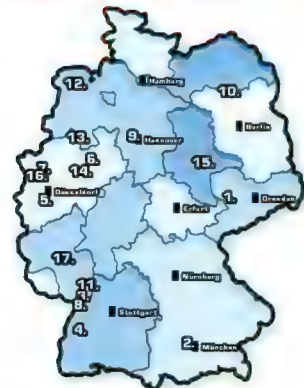
Infos und Termine finden Sie auf: www.pcaction.de

PC ACTION schlägt Sie in ... Pro Evolution Soccer 6

Ciszewski/Fummelkochen	3 : 2	oGIDave/Flowby
Ciszewski	3 : 1	oGIDave
Fischer	1 : 4	Fummelkochen

PCA Redaktion	ENDSTAND	PCA Leser
	2 : 1	

DA MUSST DU HIN!



Mithilfe der LAN(k)arte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

PLATZ	DATUM	PLATZ	TEILN.	WVVL	ANM. STATUS	URL
DEUTSCHLAND						
1	Grimmalan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✓	www.grimmalan.de
2	Fighternight #9	23.02.2007	81249 München	504	✓	www.fighternight.de
3	Zockparade XI	23.02.2007	76297 Stutensee	400	✓	www.netquarter.org
4	ESC-LAN VII	02.03.2007	72186 Emplingen	324	✓	www.esc-lan.de
5	Xpencelcan	02.03.2007	50735 Köln	300	✓	www.xpencelcan.de
6	NSN v9.0	09.03.2007	33154 Paderborn	600	✓	www.nuIsaTnetz.de
7	(Da Rule)Real LAN XII	16.03.2007	45147 Essen	222	✓	www.da-ruler-ev.de
8	LANKres7	23.03.2007	76275 Ettlingen	255	✓	www.lankres.net/
9	Gemassungen Hannover	30.03.2007	30627 GutsMun	420	✓	www.gsl-lan.com
10	Lan-4u 25	06.04.2007	16798 Fürstentberg/Havel	400	✓	www.lan-4u.de
11	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karsdorf	594	✓	www.convention-x-treme.de
12	LAN66 - Easter Combat 7	06.04.2007	26316 Varel	300	✓	www.van66.de
13	The Summit VIII	13.04.2007	49074 Osnabrück	1218	✓	www.the-summit.de
14	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anrochte	500	✓	www.boerde-lan.de
15	LANnaten Vol. 12	04.05.2007	06846 Dessau	300	✓	www.annation.de
16	B K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✓	www.bk-nightlife.de
17	BKXXL #4	18.05.2007	55543 Bad Kreuznach	501	✓	www.bkxxl.de
ÖSTERREICH						
	nur48stunden Toti 20	23.02.2007	8200 Glesdorf	330	✓	www.nur48stunden.at
	LAN-4-UN LAN	23.02.2007	5252 Aschach	300	✓	www.lan-4-un.at
	Frag Master LAN Event	06.04.2007	9560 Stadtsal Feldkirchen	300	✓	www.fragmasterlan.at
SCHWEIZ						
	Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✓	www.lan4you.ch
	bytelwarz reload	13.04.2007	5330 Bad Zurich	300	✓	www.bytelwarz.ch
	Special-Night LAN	20.07.2007	3000 Bern	1500	✓	www.special-night-lan.net

TrackMania United[®]

TMU

Illustration: Jochen Kuhn



AM 23.2. ERSCHEINT DAS NEUE TRACKMANIA UNITED



ACHTUNG, ES FOLGT WERBESCHNICKSCHNACK:

TMU WIRD MIT MANIACODES, MANIALINKS, MANIAZONES, COPPER-SYSTEM, NEUEN STRECKEN UND NEUEN BLOCKEN DEIN LEBEN VERÄNDERN – ODER ZUMINDEST DEINE FRISUR!¹

ENDLICH SEHEN ALLE, DASS DU DER BESTE BIST! ALSO: DER BESTE FAHRER DEINES KAFFS
DEINES BUNDESLANDES, DEUTSCHLANDS, VIELLEICHT Sogar DER WELT – ODER NUR DER BESTE FAHRER DES WENDY-FANCLUBS HAMMELBURG

WICHTIG: DIE ERSTAUFLAGE VON TMU KOMMT MIT EINEM EXKLUSIVEN T-SHIRT – ALS KLEINES DANKESCHÖN AN DIE COMMUNITY. :-)

NADEO


DEEP SILVER

www.trackmaniacs.de

¹ DEEP SILVER VERZICHTET AUF JEDE IN DEUTSCHEN BESUCHE [HTTP://FORUM.DEEP SILVER.COM/TRACKMANIA](http://forum.deepsilver.com/trackmania) - SUPPORT

LESERBRIEFE

Ganz schlechte Karten

Warum mich das Einkaufen in Supermärkten demnächst höchstwahrscheinlich umbringt.

Es gibt keine blöden Fragen. Heißt es. Meine Arbeit als Briefkastentante belehrt mich täglich eines Besseren – und nicht nur das. Es gibt Fragen, die lassen mich irgendwann noch zum – bitte weg-schauen, Herr Beckstein – Amokläufer werden. Wenn ich zu McDonald's gehe etwa, mich eigentlich sehr klar ausdrücke, es mir aber nichts nützt. Ich sage: „Einen Big Mac, bitte! Nur einen Big Mac. KEIN Menü. KEIN Getränk. KEINE Pommes. KEIN „scharf“. Einfach nur einen Big Mac.“ Der Inder entgegnet dann mechanisch: „Als Menü?“ Es ist doch zum Heulen! Schlimm ist übrigens auch die Frage „Liebst du mich noch?“, die Mann seiner Frau stündlich korrekt beantworten muss, nur weil er drei Mal den Hochzeitstag vergessen und mit ihrer besten Freundin gepoppt hat. Horror-Spitzenreiter sind für mich aber momentan bestimmte Situationen an Tankstellen- oder Supermarktkassen. In meinem kleinen Stammesgeschäft zum Beispiel. Die Dame an der Kasse schaut mich wimperklimpernd an und fragt innerhalb der vergangenen vier Wochen zum 3.962 Mal: „Haben Sie eine Paybackkarte?“ Ich erwidere zum 3.962 Mal, dass dies nicht der Fall sei.

Sie: „WOLLEN Sie denn eine Paybackkarte?“ „Wenn ich eine Paybackkarte haben wollen würde, würde ich das sagen, du blöde Kuh und jetzt schieb dir das Ding in eine Körperöffnung deiner Wahl!“, würde ich gern entgegnen. Stattdessen verlässt ein freundliches „Nein“ meine Lippen. „Sie wollen wirklich keine Paybackkarte?“ „Nein!“, flöte ich. Sie: „Damit sparen Sie aber eine Menge Geld!“ „Verdammt noch mal, welcher Teil an meinem NEIN gerade eben war denn missverständlich?“, denke ich und sage: „Nein, vielen Dank!“ Kann bitte jemand respektieren, dass ich keine fünf Millionen Punkte sammeln möchte, um irgendwann im nächsten Jahrtausend einen Nasenhaarschneider dafür zu kriegen? Das absolute Grauen

erlebe ich an einem Samstag. Es war wie immer die Hölle los. Ich schubse meinen Einkaufswagen gerade gut gelaunt in Richtung Kasse. Meine Sensoren erfassen zwei längere Schlangen. Positronische Leiterbahnen in meinem Cyborg-Gehirn mussten nun in Sekundenbruchteilen abwägen, wo ich mich anstellen soll: An der linken Kasse, wo eine saugeile Mitarbeiterin Anfang 20 hockt, sich in der Schlange aber auch eine circa 127-jährige Dame befindet, die ihre 89 Cent sicher mit gichtgekrümmten Fingern in Ein-Cent-Münzen bezahlen möchte? Oder rechts, wo unter anderem offensichtlich die Kelly Family acht Einkaufswagen bis unter Supermarktdach beladen hat? Mein Hormonhaushalt entscheidet sich für die heiße Kassenkraft und somit den linken Tunnel des Todes. Überraschenderweise geht alles sehr schnell. Johannes Heesters' Mutter entpuppt sich sogar als relativ fit. Ich werfe einen siegesicheren und schadenfrohen Blick zu den armen Schweinen in der anderen Schlange hinüber. Doch dann geschieht das bereits erwähnte Grauen: Die Rentnerin beginnt, verstört in ihren Taschen zu wühlen. „Eine Sekunde noch“, krächzt sie, „irgendwo muss sie

doch sein, meine Payback karte ...“ Ich möchte bitte sterben. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



VERLEUMDUNG!

Sehr geehrte Damen und Herren, als Eigentümer von atrox-gaming habe ich auf Ihrer DVD den Beitrag über die Dimension 6 gesehen. Ich behalte mir vor, Sie aufgrund von Verleumdung anzuzeigen, da wir kein erfolgloser Clan sind und Platz 6 gemacht haben. Ich finde es unverschämte von Ihnen, so über uns zu berichten, da wir der einzige Clan waren, der Ihnen ein Interview gab. Wenn Sie meinen, dass Sie so über uns berichten können, sehen Sie sich im Unrecht. Ich bitte um eine Stellungnahme Ihrerseits, da sonst rechtliche Schritte folgen und das meine ich nicht zum Spaß.

MAURICE HEYNE, PER E-MAIL

Nicht? Och Menno, bis grade haben wir uns so auf die Pointe gefreut! Okay, als Wiedergutmachung laden wir Sie zu einem Turnier ein. Bei dem können Sie noch erfolgreicher abschneiden, denn es nehmen nur fünf Clans teil.

ES LAUFT NICHT GUT

Ich habe ein Problem, Gothic 3 will bei mir nicht richtig laufen. Es läuft einfach nicht flüssig. [...] Ich habe auch die neuesten Treiber auf meinem System installiert. Könnt ihr mir sagen, an was es liegt, dass Gothic 3 so schlecht läuft?

TORSTEN ROSCH, PER E-MAIL

Oberschenkelzerrung.

BEILEIDSBEKUNDUNG

Ich glaube, ich muss das jetzt mal loswerden: Liebe PCA-Redaktion, ihr tut mir richtig leid, ihr seid die Menschen in Deutschland, die man am meisten bedauern muss. Ihr bekommt Monat für Monat E-Mails von Blindfischen, die die CD-Keys nicht finden, von pruden

Tempelrittern, die glauben, eure Zeitschrift verderbe die Jugend, von Langzeitarbeitslosen, die von euch 'ne Arbeitsstelle erbeten wollen und ganz normalen Trotteln, die glauben, ihr seid vollkommen plemplem (wie kommen die nur da drauf?). Noch dazu kommt, dass ihr die E-Mails dann auch noch beantworten müsst, wo wir bei den Idioten wären, die nich' rafften, dass die Verarsche im Heft nur Spaß ist. [...]

MARTIN OSWALD, PER E-MAIL

Spaß? Warum Spaß?

FRAUENFRAGEN

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, [...] Ich habe alles so gemacht, wie Sie es gesagt haben, doch es geht nicht. Die Mods sind alle in meinem Oblivion/Data Ordner. Dann starte ich mein Spiel mit dem Oblivion-Launcher, mein PC gibt einen komischen Laut von sich. Ich

perfekt. Es wäre wirklich super, wenn Sie mir helfen könnten. [...]

LISA ZIEGLER, PER E-MAIL

Da können wir nicht helfen, Frau sein ist leider angeboren.



Foto: action press

HAST DU ANGST, HASE?

Betreff: Ich lebe in Angst. Mein Bruder wird mich bald töten, wenn er



Aberglaube ist ja ein weit verbreitetes Problem heutzutage. Da gibt es Tarot-Karten, Glaskugeln und schrullige alte Zigeunerinnen, die viel Geld verlangen, welches man vielleicht besser in einer Tabledance-Bar antegen sollte. Dass Mad Doc Software jedoch mit den Toten reden konnte, davon scheint Herr Fischer ja überzeugt. Warum sonst schreibt er im Test zu Star Trek: Legacy, dass es gelungen sei, für die deutsche Lokalisation den Sprecher William Shatners, Gert Günther Hoffmann, zu verpflichten? Der ist zum Leidwesen aller Star-Trek-Fans nämlich am 14. November 1997 gestorben. [...]

YVES JANDEK, PER E-MAIL

Gefecht mit einem romanianischen Bird of Prey liefert! Allerdings ist auf dem Bild deutlich ein romanianischer Sternbird zu erkennen! Ich schlage vor, euren Deppen in eine Werbeflotten-Uniform zu quetschen und in der Fußgängerzone Star-Trek-Buttons verteilen zu lassen. [...]

ALEXANDER MÖCK, PER E-MAIL

Na gut, Synchronsprecher Gert Günther Hoffmann ist schon ein bisschen tot. Okay, auf dem Bild ist kein Bird of Prey, sondern ein Warbird. Und zugegeben, das PC ACTION-Gold zum Test von World of Warcraft: The Burning Crusade hat Herr Wolfgang Fischer vergessen. Aber sonst? Sonst war doch alles richtig? Trotzdem verpassten wir Fischer natürlich einen Denkmittel. Er durfte zur Strafe neun Minuten lang keinen Zitronenkeuchen essen. Ja, wir sind grausam! So. Rechts liefern wir den fehlenden Award nach.



Auf der Seite 81 der aktuellen Ausgabe (Test Star Trek: Legacy) behauptet euer Aushilfs-Meat-Loaf Wolfgang Fischer zum Bild in der Mitte, dass sich dort die Enterprise ein

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR

Ralph
Wolner

VERGEHEN

War verantwortlich für das War Front-Gewinnspiel und damit für die peinliche Tatsache, dass in Heft 3/2007 auf Seite 20 stand, man solle die Frage auf Seite 13 beantworten und auf Seite 13 zu lesen war, man bekomme die Teilnahmebedingungen auf Seite 20 erklärt. Keine Ahnung, wie viele Blondinen noch heute zwischen dieser Endlosschleife hin- und herpendeln, doch eins wissen wir: Wolner passiert so ein Fehler nie mehr, nachdem er zur Strafe 24 Stunden lang mit einem Endlosband des neuen Tokio-Hotel-Lieds Übers Ende der Welt gefoltet worden ist. Es war so schlimm, dass unser Redakteur acht Liter Blut durch die Gehörgänge verlor, obwohl er ja eigentlich nur sechs hatte.

Lukas
Cziszewski

Wegen ihm war im Sprechertext zum Test Drive Unlimited-Video von einem Lamborghini Murcielago die Rede, zu sehen war aber dimmerweise ein Lamborghini Gallardo. Für diesen unfassbaren Frevel wurde Ciszewski der Dienstwagen abgenommen. Seither muss die arme Sau mit einem billigen Ferrari 360 Modena zur Arbeit fahren. Nein, nein, nein, liebe Leser, kein Mitleid jetzt, ein solcher Fauxpas verdient eine brutale Strafe!

ANTRAGSTELLER

André Henkel,
Janas Frösche,
Markus Herkert,
Matheus Markowski

Holger Wilhelm,
Stefan Grebner



HAPPY TREE FRIENDS

Die neue TV-Serie -
jetzt auf DVD!



DVD Vol. 1
Ab 23. Februar
im Handel!

Best.-Nr.: 40 06448 75297 2

DVD Vol. 2 erhältlich
ab 27.04.2007



NICHT
FÜR
KINDER

violence-o-meter



www.polyband.de mendo
mini shows



weiter vor Wut sein Gamepad auf mich schmeißt, bitte um dringende Hilfe!

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Gern: Sag deinem Bruder, er soll 'nen Monitor nehmen, damit geht's schneller.

ABZOCKER

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, diesen Monat habe ich mir ein Exemplar der PC ACTION zugelegt, zufällig kaufte mein Freund sich die PC-Games-Ausgabe desselben Monats. Als ich seine Zeitschrift durchlas, entdeckte ich im Hardwarebereich der PC Games auf Seite 151 und PC ACTION auf Seite 135 eine sehr starke Ähnlichkeit der Artikel. Die Artikel sind nämlich teilweise identisch, so zum Beispiel „Vista: Probleme mit EAX“, der in der PC ACTION „Jetzt ist Stillzeit“ betitelt ist. [...] Ich finde dies eine Abzocke, wenn ich für 4,99 Euro eine Zeitschrift kaufe, will ich auch, dass die Zeitschrift genug Individualität besitzt, eigene Artikel zu schreiben und keine kopieren zu müssen. Dass beide Produkte demselben Verlag angehören, ist für mich in diesem Bezug keine Begründung. [...]

JAKOB HEILMANN, PER E-MAIL

Kurzer IQ-Test: Sie haben zwei Magazine aus unserem Verlag gelesen, aber nur eins bezahlt. Preisfrage: Wer hat wen abgezockt? Naah?

WARUM, WARUM, WARUM?

[...] Wie schafft man es eigentlich, für ein Spiel wie Dream Stripper auf ausgerechnet 6% zu kommen? [...] Warum 6, warum nicht 5 oder 10 oder etwas Gerades? Ist nicht alles unter, sagen wir mal, 20% gleich grottig? Warum 6 und nicht gleich 0? [...]

OLIVER HESSNER, PER E-MAIL

Warum wohl 6%? Weil es für 7% zu schlecht und für 5% zu gut ist, denken Sie halt mal ein bisschen mit, Hessner! Übrigens: Leihen Sie Ihrem Banknachbarn aus der Sonderschule, dem Heilmann, nicht immer die PC Games, das macht ihn ganz wirr.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN ...

Ich arbeite in eine Tankstelle und habe daher zeit um eure zeitung zu lesen. Und kam zu denn entscheidung das ihr echte kack noobs seit. macht über andere WITZE die überhaupt nicht lustig sind. Seit Frauen feindlich weil ihr nicht zum Stich kommt oder so. Guckt euch erst einmal im Spiegel an, dann könnt ihr über andere her ziehn. Naja denn einzigen Spiegel denn ihr benutzen könnt ist der Wasser Spiegel, der kann wenigstens nicht zersperren.

CHRISTIAN SCHWARZBÄCKER, PER E-MAIL

Hahaha, Wasserspiegel, der war super, hahahaha! Apropos Spiegel, was benutzen



An den Pranger mit dir, Fräulein! Im Stranglehold-Artikel besitzt du die Frechheit, Mister Chow Yun-Fat mit dem Vornamen zu nennen. Das finde ich nicht sehr respektvoll. Zur Information: In China wird der Hauptname (Nachname) immer zuerst genannt, also ist hier Mister Chow und nicht Mister Yun-Fat. Anders verhält es sich bei John Woo, da es sich hier um die europäische Form des Namens handelt. [...] Oh, und wie immer ist die PC ACTION der Mega-Hammer! Ich liebe euch! Bleibt so politisch unkorrekt wie möglich, damit sich alle Arschlöcher der Welt weiterhin aufregen. [...] Macht weiter so und haltet den Stift aufrecht, ihr Schergen.

H-J TRINKS, PER E-MAIL



Harald, als ich den Bericht über das Spiel John Woo presents Stranglehold gelesen habe, ist mir aufgefallen, dass in der Einleitung, wo du behauptet hast, dass Chinesen angeblich nicht fähig wären, den Buchstaben „L“ auszusprechen, du einen größeren Denkfehler gemacht hast, was mich nicht wundert bei deinem IQ. Ich bin der Meinung, dass Chinesen den Buchstaben „R“ nicht aussprechen können, denn sonst hättest du ja in der Einleitung immer das „L“ durch einen anderen Buchstaben vertauschen müssen, was du nicht gemacht hast. [...]

LUKAS BODENSTORFER, PER E-MAIL

Chinesen spielen Kontabass, backen Klugscheitel-Spluche in Kekse, vertutigen Hunde und können angeblich kein „L“ splechen.“ So begann der Text. Und nun denk schalt nach, weil ein IQ-Problem hat. Ups, haben wir gerade geschrieben, du solltest denken?

Volzeitung, Lukas!

wir, um besonders schlechte Leserbriefe wie den deinen zu ertragen, Christian? Na den Alkoholspiegel, hahaha!

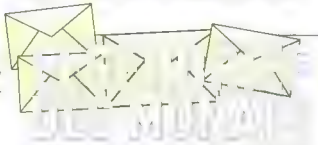
BRÜLLER DES MONATS

Servus ihr, ich wollte nur mal sagen, dass ihr alle 'nen Clown geführstück habt. Dann noch eine Frage: Was ist ein Echtzeit-Strategie-Spiel? Muss mer da etwa ein Jahr den PC anlassen, bis 'n Haus fertig gebaut ist?

FLORIAN KREISSL, PER E-MAIL



Ehe wir uns umbringen, mal so ins Blaue getippt: Du gehst mit Heilmann und Hessner in eine Klasse oder bist Tankwart. Richtig?



Lieber Leserbriefonkel, mein Sohn Silas (fünf Monate alt) hat heute an der aktuellen PC ACTION geknabbert. Als voll in diese Gesellschaft integriert! Dossi muss ich jetzt nun unbedingt von Ihnen wissen, welche spätpubertären Folgen dies für mein Kind hat! [...]

CARSTEN GEMEINHARDT, TANNENBERGERSTHAL

Es hat bestimmt keine schlimmen Folgen, Carsten. Obwohl ... na ja ... also wir formulieren es vorsichtig: Wenn Silas jetzt schon so gern an etwas so männlich-herbem wie einer PC ACTION nuckelt, freut er sich später bestimmt mal über eine Handtasche, Vaseline oder ein Fahrrad ohne Sattel.



Peener decken sich im Winter aber auch mit jedem Schnitz zu.

FALSCH!

Hey, mir ist aufgefallen, dass auf der Heft-DVD-Verpackung auf der Rückseite steht, dass „das detaillierte Inhaltsverzeichnis immer auf Seite 3 der dazugehörigen PC ACTION zu finden ist“, wobei es aber doch zumindest in Ausgabe 3/07 auf Seite 6 und 7 ist. So, nur dass ich auch mal was geschrieben hab. Obwohl ich es mir eigentlich nicht leisten dürfte, da ich in 'ner Tanke arbeite [...]

MANUEL EFFERL, FELDKIRCH (ÖSTERREICH)

Scherzkeks.

chen sämtliche Autoren einen Kurs für platte Wortspiele? Mein Tipp, um nicht' halbwegs seriös zu wirken: Fokussiert euch lieber noch mehr auf den guten alten Sexismus, den habt ihr wesentlich mehr drauf. [...]

FELIX BECKMANN, PER E-MAIL

Da fällt uns just ein klasse Wortspiel zu einem Brief weiter vorn ein. Eins mit Sieg und Heilmann, und zwar ... äh ... na ja, hast Recht, manchmal sollten wir es besser lassen.

GENIALER KASE

Ich wollte nur mal sagen, euer Käseblatt ist wirklich genial.

FLORIAN KREISSL, PER E-MAIL

Mit so platten Wortspielen kannst du uns nicht imprägnieren.

ALLES FÜR DIE KATZ'

Die klitzekleine kotzende Katze kotzt klitzekleine Katzenklötzchen, klitzekleine Katzenklötzchen kotzt die klitzekleine kotzende Katze. Muhahaha, versucht mal, diesen

Zungenbrecher zu meistern!!!

MICHAEL MARKS, PER E-MAIL

Die klitzekleine kotzende Katze kotzt klitzekleine Katzenklötzchen, klitzekleine Katzenklötzchen kotzt die klitzekleine kotzende Katze. Das war ja einfach.



LIEBESBRIEF

Betreff: Ich liebe eure Zeitschrift! [...]
OREST BALLUNNIK, PER E-MAIL

Schön, aber bitte erspar uns Einzelheiten, wir müssen schon dauernd dran denken, was Paul mit seinem Pfannkuchen treibt.

SEXUALAUFLÄRUNG

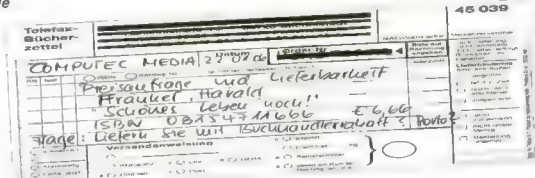
Playboy will Kelly Osbourne nicht. Haben Pfannkuchen eigentlich Geschlechtsteile?

PAUL ROSSBACH, PER E-MAIL

Nein, Paul, aber mit ein paar Origami-Kenntnissen kann ein Mit-Nahrungsmitteln-Onanierer wie du flink eins draus falten.

Mal, mal, will dein Buch haben (auf legale Art und Weise) und natürlich lesen. Wo kriegt man das? Kein Buchladen in diesem komischen Köln hat oder kennt das Buch. Man findet es auch nicht im Netz. Gibt es den Scheiß gar net? Raus mit der Sprache und verrat mir, wie ich an das Buch komme. JETZT. [...]

GERIT HASCHKE, PER E-MAIL



Die Leseprobe zum Roman *Schönes Leben* noch! in Ausgabe 2/2007 auf Seite 30 sorgte für Furore. Ein Buchhändler wollte sogar direkt bei unserem Verlag ordern (siehe Fax links). Und du, liebster Gerit, du bist sicher, dass du die richtige ISBN-Nummer hattest? Die 0815-4711-666? In Worten: nulltaufentzehn, siebenundvierzig, sechs, sechs, sechs. Versuch's halt noch mal.

COMMAND & CONQUER

COMMANDERS WANTED

RETTE DIE WELT.
BEKÄMPFE
DEN TERROR.

Schütze die Erde vor der Zerstörung. Vernichte die
Byunderschaft von NQU und stoppe ihre rückwärtelnde
Ausbeutung von Tiberium. WAHLE GDI AUF GDI.EA.COM

TERROR-GEFÄHRDUNG

NIEDRIG

MASSIG

ERNÖHNT

HÖCHST

AKTIV

UND NOCH SO EINER...

Hallo ihr Schreiberlinge, ich wollte erst Mal anmerken, dass ihr die beste Zeitschrift überhaupt macht. Nein, ich will weder ein Autogramm noch ein Date, aber es stimmt. Ich habe mir (vergebt mir) aus Langeweile die [Piepee!] gekauft und war geschockt. Die Piepeebeschreibungen waren etwa so lustig wie ein im Kühlschrank eingeklemmter Hode (das passiert öfter als ihr denkt, glaubt mir). [...]

CARSTEN VALLENTIN, PER E-MAIL

Tipp: Wenn du Schnitzel aus dem Kühlschrank holst, weil du dich daran vergehen möchtest, reicht es, sich *nach* dem Schließen der Tür auszuziehen (oder du nimmst Pfannkuchen).

JA GOWORÜ PO-RUSSKI!

Sagt mal, ich wusste gar nicht, dass Herr Frank Russisch kann. Hätte ich nicht gedacht, Respekt Herr Frank, obwohl Sie nur ein Volontär sind :)

LION BASIN, PER E-MAIL

Herr Frank ist, wie in jedem Heft etwa acht Mal erwähnt, Weißrusse. Da kommt es natürlich überraschend, dass er Russisch spricht. Doch halten Sie sich fest, Herr Basin, denn jetzt kommt's: Unser polnischer Kollege Ciszewski kann sogar Polnisch!!! Hammer!!!

DÜNN UND DÜNNER

[...] Ich möchte euch auch noch richtig loben. So viele geile Bildinschriften hab ich selten in der PCA gelesen. Weiter so. PCA kocht war, obwohl es wirklich eklig war, auch wieder sehr lustig. Hat Ahmet abgenommen? Er sieht nach fast 15 Kilo weniger aus. ^^

ALEXANDER DIEMER, PER E-MAIL

Stimmt, seit seiner Beschneidung wiegt er 15 Kilo weniger.

BAUERNTRAMPEL

Da mir gerade langweilig ist (sitze in der Schule an so 'ner Arbeit über Entwicklung der Informationstechnologie) und ich mir gestern die neue PCA geschnappt hab, schreib ich dir auch mal so 'nen dämlichen Leserbrief. Ja, auch wir Schweizer Bauerntrampel können schreiben! Zuerst möchte ich meinen Unmut kundtun, denn wie oft faselt ihr was von „Zürichern“ wenn

ihr Post von denen bekommt. Nicht, dass ich diese Dialektvergewaltiger besonders mag, aber die nennen sich „Zürcher“. [...]

MARCEL WEBER, PER E-MAIL

Oh, ein Schweizer! Besser langsam schreiben: Züüriiicheer geeht aaach, Kooriilinteenkaackeeer. Faalls eiilner vooon euuuch Ziiigeegenhiilteenen maaal wiilieder zuuum jääährliicheen Grooofeiinkauuf vooon deer Aaalm ruunteerkoommt, Duuudeen beesooreen.

LEBENSBERATUNG

Hi du, ich wollte fragen, ich lege mir einen neuen PC zu und möchte eine 8800 gts kaufen, steh aber vor der Entscheidung zwischen Asus und Msi, unabhängig von Preis. Was soll ich tun? Was wäre dein Rat?

VIOREL BORGovan, PER E-MAIL

Iss niemals gelben Schnee.

KOSTENFRAGE

Ich hätte mal eine Frage zu World of Warcraft. Ich möchte mir dieses Spiel eventuell zulegen. Aber das hängt davon ab, wie viel Geld das monatlich kostet. Ich hab schon ein wenig gegoogelt, aber nichts gefunden : (wahrscheinlich nicht genug;) Ich wäre über eine schnelle Antwort sehr erfreut. Danke schon mal im Voraus.

PATRICK SCHMEGNER, PER E-MAIL

Nenene, Patrick, nichts da, so läuft das nicht. Erst die Frage!



DAS AKTUELLE KOCH- UND SPORTSTUDIO

Diese Ausgabe zeigen wir Ihnen bei **PC ACTION** kocht, wie man Omelette Tournament 2007 zubereitet. In der Rubrik **PC ACTION** spielt wird's sehr, sehr retro, und zwar passend zur Jahreszeit mit *Ice Hockey*. Dieses Spiel für das Atari 2600 (VCS) ist 26 Jahre alt.

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: S na Muller-Jackle
BERUF: Kauffrau für Bürokommunikation
ALTER: 20
NICK: Warchild
E-MAIL: xwarchildx@web.de
HOMEPAGE: -

ANM. D. RED.: Tolle Fotos, die du da während der AOK-Rückenschule hast machen lassen – und vorbildlich, man kann ja nie früh genug mit Wirbelsäulengymnastik anfangen

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@paction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Strategie
LIEBLINGSSPIELE: *World of Warcraft*, *Dead or Alive*, *Warcraft 3*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit mittlerweile sechs Jahren
STATEMENT: Lasst mich Arzt, ich bin durch! Ganz nebenbei grüße ich meinen Mann [Tarantel auf Mat[Ganis], meine Goldies und besonders Vladtracul!]



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvaquum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.

Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.

Los jetzt! Ah die Post!

An leserbrieife@pcaction.de oder

Computer Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computer@csi.de).

Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Ab-
Verwaltung (06746/887-887: boenser@leserservice.at)

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle)

Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der
Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also
bitte an den Hersteller.



STEREO



SURROUND

Unglaublich realistisch

Seit 25 Jahren steht Creative für realistische Surround-Effekte in Spielen, Filmen und Musik. Mit preisgekrönten Audiotechnologien wie Sound Blaster oder X-Fi Xtreme Fidelity setzen wir Standards für Digital Entertainment.

Diese langjährige Erfahrung ist die Basis für die Entwicklung unserer Lautsprecher. Sie liefern beste Performance und hohe Klangtreue und versetzen dich direkt ins Spielgeschehen.

Du willst echten Surround-Klang erleben und deinem Gegner immer einen Schritt voraus sein? Vertraue auf die Lautsprecher von Creative.

Glaube was du hörst.



INSPIRE T6100

Perfektes System für Gaming- und Entertainment-PCs oder Notebooks. Geeignet für den Anschluss an eine Sound Blaster X-Fi Soundkarte.

INSPIRE®
T6100

de.europe.creative.com

BLICKPUNKT

Das neue Vista heißt zwar stabil, hat aber eine Kinderkrankheit: noch lange nicht überstanden

Bitte es auf jeder
technischen Party
mitbringen

WINDOWS VISTA

Veni vidi Vista!



Lohnt sich ein Umstieg auf Windows Vista? Was kann das neue Betriebssystem? Was bringt es für Spieler? PC ACTION gibt Antworten.

Endlich ist Vista-Time und das brandneue Microsoft-Betriebssystem mit den vielen und einschneidenden Änderungen steht in den Regalen der Händler. Welche dieser Änderungen für Sie als Anwender und Spieler sinnvoll sind und welche eher zu der oft befürchteten Gängelung des Anwenders führen, erfahren Sie hier.

VERSIONSWIRRWARR

Der Nutzer hat die Wahl zwischen 32 oder 64 Bit sowie zwischen fünf Ausstattungsvarianten. Die Technik ist für alle 32- beziehungsweise 64-Bit-Versionen gleich, lediglich die Liste der Eigenschaften fällt unterschiedlich lang aus – in Sachen Spielkompatibilität unterscheiden sich die Ausstattungsvarianten nicht. Auch die kleinste hierzulande angebotene Version Home Basic verfügt über D3D10-Unterstützung, kommt allerdings ohne die Aero Glass genannte 3D-Desktop-Oberfläche daher. Die bestausgestattete Variante namens Ultimate hat als wichtigste Merkmale gegenüber der Home Premium zusätzliche Funktionen für Backup und Datensicherheit respektive -sicherung. Mit an Bord sind die Schattenkopie zur Sicherung der Systemdateien im Hintergrund, das Back-

up-Programm, Dateisystem-Verschlüsselung (EFS) und Bitlocker (Laufwerkverschlüsselung). Das zuletzt Genannte nutzt optional einen TPM-Chip (Trusted-Platform-Module). Auch Fax- und Scan-Dienste, Domänenunterstützung und IIS-Webserver sparte Microsoft bei beiden Home-Versionen. Kurzfristig sind die 32-Bit-Versionen für den Endanwender interessanter, da die Treiber-versorgung deutlich besser ist und 64 Bit nur bei wenigen angepassten Programmen Vorteile bringt, etwa bei Dateipackern wie 7-Zip. Auch ist es vermutlich sehr umständlich, sogenannte Mod-Treiber unter Vista x64 zu benutzen, da das Betriebssystem ein digitales Zertifikat voraussetzt, um den Treiber überhaupt einzubinden. Diese können Sie allerdings bei jedem Systemstart individuell per „F8“ – „Erzwingen der Treibersignatur deaktivieren“ übergehen. Wenn sich jedoch vier und mehr Gigabyte Arbeitsspeicher ab dem Jahr 2008 durchsetzen, sind Sie mit der 64-Bit-Version besser bedient. Da sich bis dahin auch vermutlich die Treiber- und Anwendungsoptimierung verbessert haben, sind langfristig planende Anwender mit der 64-Bit-Version im Vorteil.

UPGRADE-MÖGLICHKEITEN

Wie inzwischen bekannt wurde, liefert Microsoft lediglich die Ultimate-Variante komplett mit 32- und 64-Bit-Version aus

– auf der sicheren Seite sind Sie also nur mit dem Premium-Produkt. Käufer der anderen Versionen können sich die jeweils fehlende Bit-Variante für voraussichtlich zehn Euro nachbestellen. Haben Sie jedoch die rund zwei Drittel günstigere System-Builderversion erworben, sind Sie auf das jeweils gekaufte Produkt festgelegt – hier sind keine Upgrade-Möglichkeiten vorgesehen. Zudem fehlen die kostenlose Unterstützung durch die Microsoft-Kundencenter und eine gedruckte Version des Handbuchs. Die Spekulation, dass sich eine System-Builderversion nur begrenzt oft aktivieren lässt, dürfte nach deutschem Recht hinfällig sein. Zum Erwerb der im Vergleich zur Voll- ebenfalls vergünstigten Update-Version sind nach aktuellem Stand der Dinge alle Anwender von Windows 2000 und XP berechtigt – die Minderheit, die noch Windows 9x einsetzt, schaut in die Röhre. Beim Update sind mehrere Möglichkeiten vorgesehen. Sie können Ihre alte Installation samt Programm-einstellungen übernehmen – das funktioniert aber nur in begrenztem Rahmen und ist davon abhängig, von welcher Alt-Version Sie auf welche Vista-Version umsteigen wollen. Die Tabelle „Direct Upgrade“ (rechte Seite, oben) gibt Auskunft. Ansonsten installieren Sie neu und richten auch all Ihre Programme neu ein. Be-

ziten Sie dagegen bereits ein installiertes Vista-System und wollen auf eine höherwertige Version aufrüsten (zum Beispiel von Home Basic auf Ultimate), bietet Microsoft das sogenannte Anytime Upgrade an. Dabei erwerben Sie online eine neue Lizenz bei einem der vielen Anbieter und wandeln Ihr Vista um.

KOMPATIBILITÄT

Die dringendste Anwenderfrage ist die nach einem funktionierenden Virens scanner. Zeigten sich die Hersteller bis vor kurzem noch unvorbereitet, gibt es nun Entwarnung. Neben dem bereits erhältlichen kostenlosen Scanner von Avast sichern alle namhaften Hersteller Vista-Kompatibilität per Patch zu. Symantec und Kaspersky befinden sich mit ihren Produkten allerdings noch in der Beta-Phase. Ob sich die jeweils vorhandene Lizenz auch auf das Update zu Vista erstreckt, hängt vom Hersteller ab. Eine Kompatibilitätsliste verschiedener Hard- und Software-Produkte können Sie unter www.ixbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_Software_Compatibility_List (Software) oder www.ixbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_Hardware_Compatibility_List (Hardware) im Internet abrufen.

TREIBER

Mehr und mehr Hersteller bieten mittlerweile eigene Treiber

zusätzlich zu den in Vista integrierten an. Eine Aktualisierung der Grafik- und Soundkartentreiber findet kontinuierlich statt. Am 29. Januar hat beispielsweise ATI die 7.1-Version des Catalyst-Treibers für Vista (32 und 64 Bit) veröffentlicht. Die Variante verfügt über fast das komplette Eigenschaftenset des Windows-XP-Pendants und bietet eine ansehnliche Leistungssteigerung. Von Nvidia gibt es seit Anfang Februar einen Beta-Forceware-Treiber in Version 100.59, der alle GeForce6/7/8 unterstützt. Der Treiber weist noch Lücken in der Funktionalität auf und ist in Sachen Multipitch-Leistung in einigen Fällen noch hinter dem Optimierungsstand der XP-Treiber, bietet aber DirectX-10-Unterstützung für die GeForce8.

3D-SOUND

Die Aufregung war groß, als bekannt wurde, dass Creatives EAX für Raumklangeffekte unter Vista nicht verfügbar sein würde. Die angekündigte Behelfslösung namens „Alchemy“ ist mittlerweile verfügbar (Download: <http://preview.creativelabs.com/alchemy/default.aspx>). Das Programm bietet eine Hardware-unterstützte Umsetzung der 3D-Soundaufrufe über die auch in Vista nutzbare Schnittstelle OpenAL für Surround-Sound und Hardware-Beschleunigung. Nutzt ein Spiel diese Schnittstelle, sind diese Effekte bereits aktiv – hier brauchen Sie das Alchemy-Paket nicht, das nur für Besitzer von X-Fi-Karten (außer X-Fi Extreme Audio) verfügbar ist. Audigy-Kunden sollen bei entsprechender Nachfrage eventuell noch bedient werden. Zudem ist ein neuer Beta-Treiber für Audigy und X-Fi verfügbar. Dessen Funktionsumfang ist allerdings noch nicht auf dem Niveau der XP-Treiber. So fehlt aktuell zum Beispiel die Unterstützung für Audio-DVDs.

DRM

Ein viel diskutiertes Thema ist, wie Microsoft das DRM (Digital Rights Management = Digitale Verwaltung von Urheberrechten) um- und durchsetzt. Grundsätzlich ist der Branchenriesen gezwungen, zum Beispiel den Kopierschutz HDCP einzubinden, da dieser zwingend für eine Wiedergabe von entsprechend geschützten HD-Videos (hochauflösende Videos) nötig ist. Aktiv soll dabei aber jeweils nur

die Komponente sein, die die Anwendung unbedingt erfordert. Ebenso will man mit Einschränkungen wie dem deaktivierten S/PDIF-Anschluss (Sony/Philips-Digital-Schnittstelle) oder der Beschränkung auf DVD-Auflösung (720x576 Pixel) verfahren. Diese Einschränkungen betreffen nur den geschützten Inhalt. Sie hängen in Art und Umfang davon ab, was der Rechte-Inhaber einfordert. Die Rechteverwaltung kostet überdies einiges an zusätzlicher Prozessorrechenzeit, stellt aber im Vergleich zur Wiedergabe eines HD-Videos den Rechner vor keine größeren Probleme. Unsere Probe auf Exempel ging allerdings prompt auf. Von einer per Media-Player gegerippten CD ließ sich nur auf dem Originalrechner eine weitere Audio-CD anfertigen. Ein anderes System gab dagegen lediglich die Audio-Dateien wieder.

VISTA FÜR SPIELER

Die Spielekompatibilität ist aktuell noch ein zweiseitiges Schwert. Viele Titel laufen bereits ähnlich gut wie unter Window XP, andere hingegen kämpfen noch gegen Treiber-tücken. Aktuelles Beispiel ist *Need for Speed: Carbon*. Das Rennspiel startet unter Vista nur dann, wenn Sie den Ordner „Movies“ umbenennen, sodass die Intro-Videos beim Spielstart nicht mehr geladen werden. Eine weitere Neuerung ist die DirectX-10-Grafik-schnittstelle (API), für die eine Grafikkarte mit Shader-Modell 4 nötig ist. Kommende Titel, die DX 10 für eine optimale Optik nutzen, sind *Crysis*, *Alan Wake* und *Age of Conan*. Aber keine Panik, für Spieler ohne Shader-4-Karte besitzt das Betriebssystem auch eine DX-9-Grafik-schnittstelle.

FAZIT: WINDOWS VISTA

Trotz beständiger Verbesserungen ist das System zum Markteintritt noch nicht auf dem Stand des stabilen und problemlosen Windows XP. Zudem könnte die restriktive Umsetzung der DRM-Maßnahmen vielen Nutzern den Spaß verderben. Der Umstieg auf ein 64-Bit-Betriebssystem wird Ihnen durch die schlechte Treiberunterstützung aktuell auch nicht leicht gemacht. PC ACTION empfiehlt: Warten Sie, bis das erste Service Pack kommt oder das erste D3D10-Spiel.

Carsten Spille
Info: www.windowsvistamagazin.de

Direct Upgrade

	Home Basic	Home Premium	Business	Ultimate
XP Professional				
XP Home				
XP Media Center				
XP Tablet PC				
XP Professional x64				
WIN 2000				

■ Direktes Upgrade möglich ■ Neuinstallation nötig

Wer nicht fragt, bleibt dumm

1. Gibt es bereits Lösungen für bisher bekannte Fehler?

Ein erstes Service Pack ist offenbar bereits in Planung. Auf der Webseite www.vistasp1.net können Sie sich über die darin enthaltenen Fehlerbehebungen auf dem Laufenden halten. Ein heißer Tipp: Besitzen Sie ein optisches SATA-Laufwerk, das nach dem Vista-Start nicht erkannt wird, aktivieren Sie im Hauptplatinen-BIOS die PATA-Emulation für das Laufwerk.

2. Vista ist mir zu bunt. Gibt es eine Möglichkeit, die Minimal-Oberfläche von Windows 2000 zu aktivieren?

Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Vista-Startknopf und wählen Sie unter „Eigenschaften“ die klassische Ansicht. Mit der Funktion „Anpassen“ richten Sie sie nach Ihrem Geschmack aus. Um die Oberflächeneffekte abzuschalten, rufen Sie die Systemsteuerung auf, wechseln auf die klassische Ansicht und klicken doppelt auf „System“. Rufen Sie die „Erweiterte Systemeinstellungen“ auf und wählen Sie dort im Reiter „Erweitert“ den Punkt „Leistung“ – „Anpassen“. Klicken Sie auf „Für optimale Leistung anpassen“ für die Minimal-Oberfläche.

3. Was wurde aus WinFS?

Das „Windows File Store“ – als Nachfolger des alternativen Dateisystems NTFS ursprünglich als eines der wichtigsten Merkmale von Vista gehandelt – erwies sich für die Umsetzung als zu kompliziert, um es

nach in die finale Vista-Version zu integrieren. Der auf Vista basierende Longhorn-Server und ein späteres Service Pack nach dem bereits angekündigten könnten WinFS jedoch nachliefern.

4. Klappt das BIOS-Update auch unter Vista?

Ja. Wie uns Platinen-Hersteller auf Anfrage mitteilen, sei in Kürze mit entsprechenden Updates der Hilfsprogramme zu rechnen. Gigabytes „@BIOS“ beherrscht diese Eigenschaft bereits.

5. Funktioniert das Diskettenlaufwerk noch unter Vista?

Hier ebenfalls ein kräftiges „Ja“ – warum sollte das Gerät auch den Betrieb einstellen?

6. Kann ich Windows Vista parallel zu XP installieren?

Bei der Installation werden Sie gefragt, ob Sie eine Parallelinstallation wünschen. Insofern ist das kein Problem, Sie dürfen die beiden Windows-Versionen nur nicht in derselben Festplattenpartition einrichten.

7. Gibt es Leistungsunterschiede zwischen den Vista-Versionen?

Höchstens die Aero-Oberfläche kann bei schwachen Systemen einige wenige Prozente Arbeitsflächenleistung kosten. Die Speileistung bleibt unbeeinträchtigt. Wenn Sie unsicher sind, schalten Sie Aero Glass einfach mithilfe der Tipps aus diesem Kasten ab (siehe Frage 2).

Welche Hardware benötige ich für Vista?

Komponente	Minimal	PC ACTION-Empfehlung
Prozessor	800 Megahertz	2 Gigahertz Dual-Core-CPU
Arbeitsspeicher	512 Megabyte	2 Gigabyte
Grafikkarte	32 Megabyte Videospeicher	GeForce-8- oder X1900-Reihe

Die Empfehlungen in dieser Tabelle gelten für ein Spielstemsystem. Nach ausführlichen Vista-Benchmarks mit Dual-Core-Prozessor raten wir, auf die Kraft der zwei Kerne nicht zu verzichten. Als optimale Ergänzung empfehlen wir zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Die ideale Grafikkarte für Windows Vista ist entweder eine D3D10-fähige GeForce-8-Karte (Nvidia) oder Als gunstige X1950 Pro und höher.

VORSICHT, SATIRE!

Neue Spiel-Kameraden

Um diesen Artikel veröffentlichen zu dürfen, mussten wir mit dem Chef der Satire-Zeitschrift *Titanic* schlafen. Das war's uns wert.

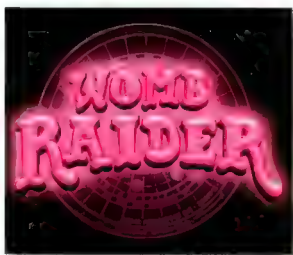
Christian Pfeiffer [Anm. d. Red.: Kriminologe und Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen] hat recht: Nicht Sozialverwahrlosung und Auslesefrust machen Schüler zu Killern, sondern böse Killerspiele! Jugend-

liche ahmen alles nach, was sie auf Computer oder Spielekonsole sehen. Gott sei Dank reagiert die Spiele-Industrie auf die ewig gleichen Forderungen aus Politik und Bürgertum und bringt extrem uncoole, aber dafür sichere und pädagogische Spiele auf den Markt. Da freut sich der junge Staatsbürger! Bitte nachmachen!

www.titanic-magazin.de

WOMB RAIDER

Fehler kann man bei diesem Spiel viele machen: Sich als 16-jährige Hauptschülerin von einem albanischen Kirmesmechaniker in der Schiffschaukel schwängern lassen, nicht zur dritten Vorsorgeuntersuchung gehen oder, am allerschlimmsten, als Akademikerin auf Kinder ganz verzichten. Wer hier den Highscore knacken will, entscheidet sich nach dem Abitur auf dem Mädchengymnasium für den Chefarzt Dr. Ferrari und sucht am besten schon vor der Niederkunft nach
Klaviervierlehrer für den hochbegabten Nachwuchs.
Ab dem fünften Kind gibt's eine staatliche Sonderprämie von 100.000 Punkten.
Besonders für Leyen geeignet!
Stark: Die gestochen scharfen Ultraschallfotos im Gyno-Modus
Schwach: Dr. Ferraris Spermiedichte (18 Mio./ml)



BOOM 5

Die Wirtschaft brummt, die Konjunkturprognose ist günstig. Aber schon kommen die bösen roten Igmatalitäten vom Planeten VerDi und haben ihre Flächentarifvertragsphase auf „Mindestlohn“ gestellt ... In dieser spannenden Wirtschaftssimulation kann man die Rolle eines Angestellten oder Arbeiters einnehmen – immer kommt es darauf an, durch Zurückhaltung bei Lohn- und Gehaltsforderungen und größtmögliche Flexibilität den Konjunkturmotor nicht abzuwürgen und die Igmatalitäten durch einen Counter-Strike auf ihren Planeten zurückzujagen!
Stark: Im Prekariatsmodus können bis zu fünf Jobs gleichzeitig angenommen werden
Schwach: Der Rentenmodus läuft eher unflüssig



NEED FOR VORSCHRIFTS-MÄSSIGES FAHREN 3

Gebirg Gummi geben und Bullenfahrzeuge rammen war gestern: Heute holt nur Punkte, wer sich möglichst genau an die Geschwindigkeitsbegrenzung hält, früh hochschaltet und fünf Kilometer vor der Ausfahrt blinkt. Besonders knifflig: Der Baustellenmodus, an dem das für ungeübte Fahrer nicht ganz leichte Reißverschlussprinzip beherrscht werden muss. Zur Wahl stehen heiße Sondermodelle wie der Golf Bon Jovi, Opel Corsa Diesel oder das Dacia Logan Wohnwagengespann. Im Pannenniveau muss der Spieler bis zu drei Stunden und im Regen auf den ADAC warten. Nichts für schwache Blasen!

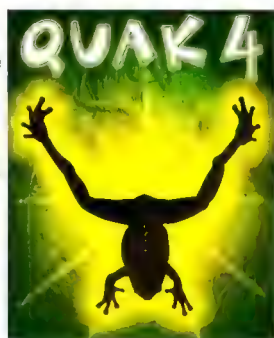
Stark: Der Modus „Feierabendstau“ zwischen Frankfurt und Würzburg

Schwach: Etwas dumme Gegner (Autobahnpolizei)



QUAK 4

Ein Stealthgame der Spitzenklasse für Amphibien- und Gedulds-freaks! Hocken Sie sich nachteilig in die Hoch-Anden Venezuelas und lauschen Sie unterhalb der tropischen Eisfelder den charakterstetschen Lauten von *Mannophryne collaris*, *Nepheleobates albugittatus* oder *Haikogos wenigerensis* (Wedding). Wer sich ruhig verhält und nicht aus Versehen den gefährdeten *Eleutherodactylus lancini* tottrampelt, hat gute Aussichten, schon nach wenigen Monaten den Stipendiums- oder aber Pneumonieleniveau zu erreichen.
Stark: Alle Frosche sind ungiftig, aber nicht essbar
Schwach: Je nach Jahreszeit unangenehm viele Bugs



WORLD OF HANDCRAFT

Ein Echtzeit-Adventure für unerschrockene Berufsschüler: Der erste Level dauert zwei Jahre, in denen der Gamer für 200 Euro im Jahr Hallen legen und Fleischwurst für alle holen muß, bevor er zum ersten Mal an die Werkbank darf. Nach drei Jahren Spielzeit entscheidet ein Zufallsgenerator, wohin die Reise für die nächsten vierzig Jahre geht: In einen Ausbeuterbetrieb am äußersten Ende der Map – oder zur Arbeitsagentur.
Stark: Gute Animation im Spind (Pamela Anderson)
Schwach: Die Frustplatte ist ziemlich schnell voll



SUPREME COMMANDER

TM



GAS
POWERED
GAMES

THQ

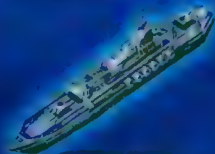
RASSENPROFIL: UEF

Die United Earth Federation (UEF), das Bündnis zwischen Earthcom und Militär, soll nur der Anfang eines großen Triumphzuges sein. Leiten Sie mit aller Härte die terranischen Streitkräfte in die Schlacht gegen die Cybran-Rebellen und die Alien-Abkömmlinge der Aeon. Dank genetischer Modifikationen und geballter Feuerkraft sollen Sie das Universum im Namen der Erde und deren Bewohner beherrschen.

Die United Earth Federation kämpft mit genetisch modifizierten, durchschlagskräftigen Boden- und Lufteinheiten.



Truppentransport
Mithilfe der Truppentransporter sind United-Earth-Federation-Kompanien innerhalb kürzester Zeit an jedem beliebigen Ort.



SCHLACHTSCHIFF
MILITARY SHIP



KANONENBOOT
MILITARY AIRCRAFT



ARTILLERIESTELLUNG
WEAPON

Kämpfe sind die einzige Möglichkeit, die Herrschaft zu erlangen!

Terrain

Die enorme Reichweite der UEF-Truppen erlaubt es, den Gegner von Landschaften weit oberhalb der eigentlichen Kampfzone zu attackieren.

Luftkampf

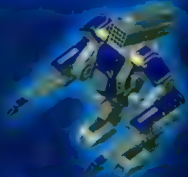
Aufgrund der starken und flexiblen Lufteinheiten ist die United Earth Federation für taktische Angriffe aus der Luft prädestiniert.

UEF-EINHEITEN

Die United Earth Federation besticht durch eine Mixtur aus starken Luft- und flexiblen einsetzbaren Landeinheiten. Die enorme Durchschlagskraft und Reichweite der Truppen gilt als einmalig im Spiel-Universum. Schwächen haben sie selbstverständlich auch, doch die Feinde existieren oftmals nicht lange genug, um die zu ermitteln.



SAM-WERFER
WEAPON



**ANGRIFFS- UND
BELAGERUNGSBOT**
MILITARY VEHICLE



ANGRIFFSBOMBER
MILITARY AIRCRAFT

**Außerirdische Technik macht die
Aeon-Erleuchteten besonders gefährlich.**

RASSENPROFIL: AEON-ERLEUCHTETE

Die Aeon-Erleuchteten sind die Erben der grausam vergifteten Seraphim-2-Stammesväter und müssen den ihnen vorbestimmten Weg gehen. Sie erwarten von Ihnen, dass Sie bei der Bekämpfung der UEF-Schreckensherrschaft helfen. Alles Leben hat ein Recht auf Harmonie, doch ist der Weg dorthin häufig ein kriegerischer. Beweisen Sie, dass es im Kampf nicht nur auf Feuerkraft ankommt.

Kampf zu Wasser:
In Supreme Commander
Air Battles und Co. Die
Aeon verfügen über ein
ausreichendes Arsenal
im Kampf zu Wasser.

AEON-EINHEITEN

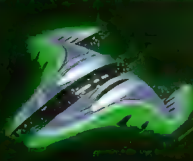
Durch die Verschmelzung von außerirdischer und humanoider Technik entstanden schnelle und letale Einheiten. Diese haben nur ein Ziel: die endgültige Harmonie. Doch der Weg dorthin ist gesäumt mit den Einzelteilen gegnerischer Kämpfer und Fahrzeuge. Nur ein militärischer Konflikt bringt irgendwann den Frieden.



TORPEDOWERFER
WEAPON



LUFTABWEHRESCHÜTZ
WEAPON



TORPEDOBOMBER
MILITARY RECRUIT

RASSENPROFIL: CYBRAN

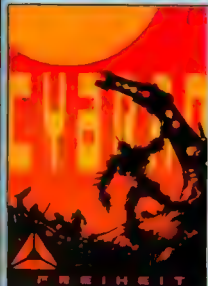
Es gilt, dem Treiben der United Earth Federation ein Ende zu setzen. Die Cybran, halb Mensch, halb Maschine, sind eine kleine, aber stetig wachsende Rebellen-Gruppierung. Mit Guerilla-Taktiken hebeln sie schwächere Teile der beiden großen Armeen aus. Die Rebellen machen den Feinden klar, dass nicht unbedingt die Truppen, sondern das Wichtigste den Sieg ist und dass ein eiserner Wille Berge versetzen kann.

Die Cybran verfügen über Willenskraft und technisch hochgerüstete Einheiten.

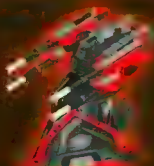
Geschult auf den Einsatz von der hochentwickelten Technologie, die die Cybran in der Lage versetzt, die Welt zu erobern.

CYBRAN-EINHEITEN

Schnelle und mobile Truppenverbände, die den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen feindliche Truppenverbände. Dank der wohl durchdachten Funktionen der einzelnen Einheiten steht Flexibilität im Vordergrund. Auch treibt pure Abscheu die Cybran-Recken im Clinch mit der UEF an.



MOBILE LUFTABWEHR-
FLAKARTILLERIE
MILITARY VEHICLE



FLAKARTILLERIE
MILITARY VEHICLE



ANGRIFFS- UND
BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE

CHRIS TAYLOR

Wenn es einen Menschen in der Spielebranche gibt, der den Titel „Szene-Urgestein“ verdient, dann Chris Taylor. Als Mitfinder des Echtzeit-Strategiegenres und geistiger Vater von Total Annihilation und Dungeon Siege zählt der Kanadier zu den talentiertesten und kreativsten Köpfen unserer Zeit.

Im März 2002 wählte gamespy.com ihn zu einem der einflussreichsten Menschen innerhalb der Spiele-Industrie. 1998 wurde Gas Powered Games von Chris Taylor und weiteren ehemaligen Cavedog-Entertainment-Mitarbeitern gegründet. 2002 schuf das Unternehmen mit Dungeon Siege und dessen Erweiterung einen Rollenspielklassiker. Drei Jahre später erschien Dungeon Siege 2. Im August 2005 kündigte das Team schließlich die Arbeiten an dem von THQ vertriebenen Spiel Supreme Commander an.

Mit Supreme Commander kommt das perfekte Spiel für wahre Generäle, Taktiker und Strategen. Die ultimative Konfrontation auf Ihrem Rechner!

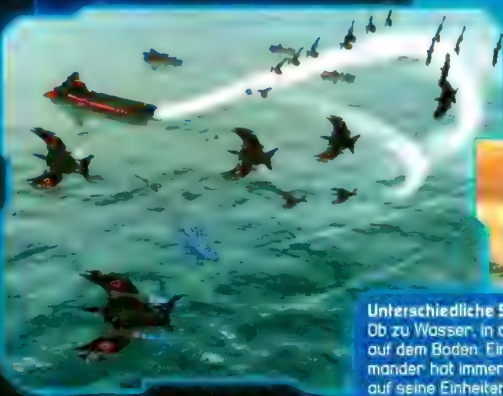
Taktische Mehrspieler-Schlachten!

Mit Supreme Commander bringt Chris Taylor einen bisher zu wenig beachteten Aspekt ins Echtzeit-Strategiegenre. Die meisten Titel lassen sich durch den Einsatz von flinken Fingern gewinnen. Bei Supreme Commander siegt der Spieler mit der am besten durchdachten Strategie und der ausgeklügeltesten taktischen Ausrichtung. Nur durch den Einsatz von roher Waffengewalt kommt man nicht weit. Es gilt, die Truppen dem gegnerischen Verhalten anzupassen und sie gegebenenfalls zu erweitern. Durch die enorme Kartengröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern ergeben sich Massenschlachten mit unbegrenzt vielen Einheiten. Aufgrund der perfekt balancierten Einheiten und Rassen ergibt das ein Kampfgefühl, das bisher in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel aufkam.

Supreme Commander erscheint am 16. Februar 2007!

Video auf der DVD!

Sie wollen mehr wissen über den Strategie-Kracher? Auf der DVD finden Sie in vier Kapiteln alles vom Basenbau, über die Fraktionen, bis hin zu den spektakulären Kämpfen auf gigantischen Schlachtfeldern. Oder besuchen Sie die offizielle Website unter www.supremecommander.com. Hier bekommen Sie Trailer, Screenshots, Hintergrundbilder, plaudern im Forum mit anderen Strategen und lesen die aktuellsten Meldungen.



Allein gegen alle!

Die Kampagne bietet rund 15 Stunden Spaß pro Partei. Für den totalen Überblick zoomen Sie jederzeit komplett aus dem Geschehen heraus. Für die ultimative Planung der nächsten Angriffe werden sogar zwei Monitore und Split-Screen unterstützt.



Unterschiedliche Szenarien:
Ob zu Wasser, in der Luft oder auf dem Boden. Ein echter Commander hat immer einen Blick auf seine Einheiten und befiehlt sie bis zur letzten Sekunde.

VORSCHAU



»Typisch Vegetarier:
stehen nicht auf Steg.«

Drei alienartige Spielermodelle stürmen vom Ufer den Feinden entgegen.

HUXLEY

Sprung nach vorn

„World of Warcraft für Action-Spieler.“ Die Entwickler des Mehrspieler-Shooters haben wohl etwas Größeres vor. MEHRSPIELER-SHOOTER Riesige Science-Fiction-Metropolen, Wohnanlagen, Industriegebiete ... Und mittendrin toben gewaltige Schlachten zwischen Außerirdischen und Menschen. Der kürzlich veröffentlichte Trailer zu Huxley demonstriert eindrucksvoll die Stärken der Unreal-Engine 3. Vielleicht erinnern die hektischen Kampfszenen gerade deshalb an die Gefechte in Unreal Tournament 2004. Einen Unterschied soll es dennoch geben: Im

Gegensatz zu Epics Action-Kracher soll Huxley ein „Massive Multiplayer Online First Person Shooter“ werden. Heißt so viel wie „Online-Shooter für Massen“, also für wesentlich mehr Teilnehmer als die maximal 64 Spieler einer Unreal Tournament 2004- oder Battlefield 2142-Schlacht. Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte oder gar zu eventuell anfallenden Gebühren à la World of Warcraft gab der koreanische Entwickler Webzen indes ebenso wenig bekannt wie den Erscheinungstermin.

Alexander Frank

Info: www.webzen.com



Unser Level-39-Charakter nutzt die Fertigkeiten der neuen Meisterschaft „Traumbelohnung“ ein.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Sammelwut

Monster kloppen, Gegenstände einsacken, Monster kloppen, Gegenstände ... Bald gibt's Nachschub für Titan Quest! ACTION-ROLLENSPIEL | Ende März bringt THQ das Add-on Immortal Throne für den beliebten Diablo-Klon Titan Quest heraus. Etwa zwei Stunden vor Redaktionsschluss trudelte eine Testversion bei uns ein. Da wir jedoch faule Schweine sind, testen wir die Erweiterung erst für die kommende Ausgabe. Die aktuellen Inhalte verraten wir Ihnen aber schon jetzt: eine neue Meisterschaft „Traumbelohnung“, zehn weitere Aufstiegsstufen, ein neues Gebiet (Hades, das Totenreich der Antike), Karawanen mit Stauraum für Inventar-Gegenstände und zahlreiche frische Aufträge. Die Veränderungen gliedern sich auch in das Hauptspiel ein.

Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de



BESSERWISSE

JOACHIM HESSE SPIELT PREISRICHTER UND BEHÄLT RECHT

»2010 gewinnt die deutsche Nationalmannschaft endlich den Pokal.«



Diese Trophäe findet sich im Online-Katalog des Versandhändlers Neckermann.

Das wäre ihr Preis gewesen ...

Neckermann macht's möglich. Was dieser Werbeslogan wirklich bedeutet, erfuh ich dieser Tage durch die Mail einer befreundeten Journalistin. Die lotste mich auf die Internetseite des bekannten Versandhandels aus Frankfurt/Main. Dort sollte ich nach der Artikelnummer 00707720030000 suchen. Was da für knapp zehn Euro angesprochen wurde, überraschte mich: Eine goldene Statue, die entfernt an den amerikanischen Academy Award erinnert. Allerdings bekommt man sie nicht für schauspielerische Erfolge. Ich zitiere am besten mal aus der Artikelbeschreibung: „Der Pokal fürs beste „Blaskonzert“! Ihr Schatz verwöhnt Sie perfekt mit der Zunge und dem Mund! Und Sie wollen ihr (ihm muss es grammatikalisch richtig heißen, ihr Neckermann, weil DER Schatz) als Dankeschön und Liebeserklärung einen Preis verliehen? Dann haben wir das Richtige für Sie! Überreichen Sie ihr (ihm) den „Blow Job Award“, den sie (er) verdient hat ... Wunderschön gearbeitet, aus goldfarbenem Metall, circa 25 cm hoch.“ Das hatte ich von einem normal konservativen Unternehmen wie Neckermann nicht erwartet. Da fällt mir auf: 25 Zentimeter, das ist ja fast so hoch wie mein kleiner

Hesse lang! Doch was will mir meine Bekannte überhaupt mitteilen? Machte sie diesen Award von mir verliehen bekommen? Dann wäre zumindest vorab noch ein Casting fällig. Andererseits wäre das nun ohnehin alles sinnlos, denn wenige Minuten später prangte ein „Ausverkauf!“-Schild an dem Artikel. Die anderen Kollegen im Mail-Verteiler waren wohl schneller und haben sofort verstanden, was die Dame wollte. Mit Schwierigkeiten der anderen Art kämpfen indes Ritual Entertainment. Mini-Spiel-Herausgeber Mumbo Jumbo hat das Studio mittlerweile gekauft. Nun können die Entwickler von Sm-Episodes nicht mehr versprechen, dass sie die in mehrere Episoden unterteilte Ego-Shooter-Reihe fortsetzen. „Die erste Episode hat sich gut verkauft, allerdings nicht gut genug, um die Fortsetzung selbstständig zu finanzieren“, teilt Ritual-Chef Richard „Levellord“ Gray in einem Interview mit. „Wir hatten an der Fortsetzung gearbeitet, mussten jetzt allerdings die Entwicklung wegen des Finanzierungsproblems stoppen.“ Erinnern Sie sich noch, wie ich mich in der Voraussage gegen Filme und Spiele in Happenform ausgesprochen habe? Ich behalte zwar gern Recht, in diesem Fall macht es mich dennoch nicht glücklich. Stoppt den Fortsetzungswahn!

Die außerirdischen Einheiten wurden von einem Trupp gegen-räuberischer Power überbracht.

Die außerirdischen Einheiten wurden von einem Trupp gegen-räuberischer Power überbracht.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Kane-Problem

Deshatb brauchen Sie
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

- Kane ist zurück. Hier sollte die Aufzählung bereits enden – es gibt keinen besseren Grund!
- Hurra! Es gibt eine neue Rasse. Die außerirdischen Scrin sollen die Serie spielerisch beleben.
- Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel sieht besser aus.
- Strategen freuen sich auf mehr als 35 Missionen.
- Über 90 Minuten professionelles Videomaterial, beispielsweise mit Tricia Helfer, Josh Holloway und Michael Ironside
- Neuartige Mehrspieler-Möglichkeiten, fußballartige Partien mit Kommentatorfunktion
- Realistische Wetter- sowie Staub- und Schmutzpartikel
- Für Sammler gibt es die Kane-Edition. Dort ist zwar kein Tiberium enthalten, dennoch bietet sie einiges fürs Geld: mehr Spielinhalte und eine Dokumentation zum Beispiel.
- Erwähnen wir bereits, dass unser Lieblingsplatzkopf und Oberbäsewicht Kane mitspielt?

Armeen um die Welt schicken und fremde Territorien einnehmen – das kann nicht nur George W. Bush. Bald dürfen auch Sie Herrscher spielen.

Wenn der Name der *Command & Conquer*-Serie fällt, lecken sich Echtzeit-Strategen die Finger und Pazifisten verteuflern den virtuellen Krieg. Die Reihe gilt in Spielerkreisen als Genre-vorreiter und ist bekannt für spektakuläres, grafisch beeindruckendes Einheiten-Design, strategische Massenschlachten und schnelle, benutzerfreundliche

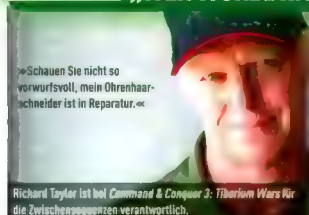
Bedienbarkeit. In Ausgabe 02/07 berichteten wir Ihnen von unseren Erfahrungen mit dem Mehrspieler-Modus von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Damals waren erst wenige Details über die vorhandenen Rassen bekannt. Über die neu hinzugestoßene dritte Fraktion, die Außerirdischen, verlor man beim Entwicklerteam EA Los Angeles (ehemals Dreamworks Interactive) ungern ein Wort. Doch wir wären nicht die PC ACTION, wenn wir nicht aus jedem Entwickler, aus jeder Ver-

triebsfirma und aus jeder Tube Zahnpasta alles herausquetschen würden – Sie verstehen?

ALTE LIEBE ROSTET NICHT

Eingefleischte Fans wissen bereits alles über die Globale Defensiv Initiative (GDI) und die Bruderschaft von NOD (NOD). Sie wissen, dass es darum geht eine Basis zu errichten, Rohstoffe zu sammeln und den gegnerischen Einheiten den Hintern zu versohlen. Doch auch Szene-Neulingen dürften einige Begriffe aus dem Com-

INTERVIEW „WER WÜRD NICHT GERN MIT JACK NICHOLSON ARBEITEN?“



Richard Taylor ist bei *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* für die Zwischenanimationen verantwortlich.

PC ACTION Was ist das für ein Mann?
Richard Taylor: Mein größtes Ziel bei dieser Produktion war, den Handlungsverlauf im Einklang mit dem allgemeinen Spielgefühl von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* zu halten. Es wurde sehr viel Aufwand betrieben, um eine gelungene Kombination aus dem Drehbuch und dem Spielgefühl zu schaffen, die

Wir sprachen mit Richard Taylor von EA über *Command & Conquer*, *Metal Gear Solid 4* und *Tetris*.

mehr menschliche Interaktion und mehr emotionale Tiefe birgt. Das macht das Spiel fesselnder und bringt mehr Spielspaß. Das Erscheinungsbild des Spiels zu erschaffen war eine Gemeinschaftsleistung von den Spiel-Designern, dem Drehbuch-Autor, dem Art Director, dem Regisseur, dem Sound Director und dem Executive Producer, Mike Verdu, der eine klare Vorstellung davon hatte, wie das Spiel aussehen soll.

PC ACTION Und was genau war Ihre Aufgabe?
Richard Taylor: Mein Beitrag dazu waren Entscheidungen bezüglich der Schauspielerei, des Set-Designs, der Garderobe, der Kamera-Choreographie und der richtigen Beleuchtung. Das alles hat seinen Teil dazu beigetragen, dem Spiel eine einzigartige visuelle Note zu verleihen.

PC ACTION War es schwierig für Sie, mit prominenten

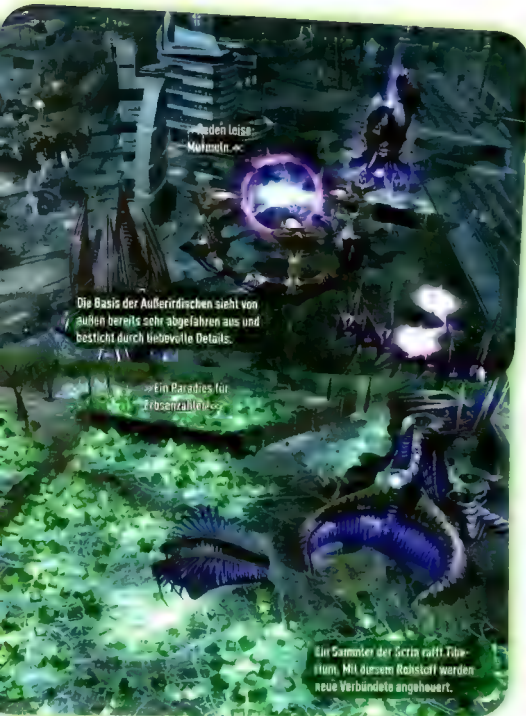
Richard Taylor: Nein, es ist nicht schwierig, mit Prominenten zu arbeiten, wenn man weiß, was man tut. Professionelle Schauspielerei merken es, wenn du Abnung hast von dem, was du machst, und wissen, in welche Richtung sie gehen müssen, um das zu erreichen, was du von ihnen verlangst.

PC ACTION Gibt es noch andere Projekte, an denen Sie gerade einmal arbeiten werden?

Richard Taylor: Natürlich gibt es Schauspielerei, mit denen ich gern mal arbeiten würde, aber ich könnte nicht nur einen nennen. Wer würde nicht gern mit Jack Nicholson arbeiten? Oder auch mit Denzel Washington, Anthony Hopkins, Judi Dench, Cate Blanchett oder Meryl Streep... die Liste ist lang.

PC ACTION Welches Spiel hat Ihnen M

Richard Taylor: *Metal Gear Solid 4* zum Beispiel.



Die Basis der Außerirdischen sieht von außen bereits sehr abgefahren aus und besticht durch liebevolle Details.

Ein Paradies für Tiberiumliebhaber

Der Sammler der Scrin ruft Tiberium. Mit diesem Rohstoff werden neue Verbündete angeheuert.

Ein Stückchen Hollywood

Diese Hollywood-Stars spielen eine entscheidende Rolle bei C&C 3: TW.

JOSH HOLLOWAY

Josh spielt Ajay, einen NOD-Offizier. Fernsehfreunde kennen ihn aus LOST.



TRICIA HELFER

Mimt Kilian Qatar. Bekannt wurde sie mit Battlestar Galactica.



JOSEPH D. KUCAN

Serienanhänger freuen sich: Erneut verkörpert Joseph D. Kucan den Kane.



MICHAEL IRONSIDE

Der Top-Gun-Schauspieler hier als sympathischer GDI-General Jack Granger.



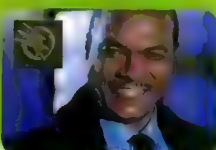
GRACE PARK

Die schöne LY Sandra Telfair. Battlestar Galactica-Fans kennen sie bereits.



BILLY DEE WILLIAMS

Billy stellt Redmond Boyle dar, er ist besser bekannt als Lando Calrissian aus Star Wars.



mand & Conquer-Universum bekannt vorkommen. Die beliebten Mammot-Panzer der GDI sind wieder dabei. Aufseiten der NOD gehen die Spieler für den nicht alternden und immer sympathisch dreinblickenden Oberschurken und Vollzeitglatzkopf Kane an die Front. Dieser wird in den Zwischensequenzen mit über 90 Minuten Videomaterial erneut von Joseph D. Kucan gespielt. Im Gegensatz zu den oft als gewollt unprofessionell wirkenden Zwischensequenzen der

Vorgängertitel legen die Macher bei Command & Conquer 3: Tiberium Wars sehr viel Wert auf die schauspielerische Leistung (lesen Sie „Ein Stückchen Hollywood“ und das Interview mit Richard Taylor).

AUßERIRDISCH!

Schon während einer Mehrspieler-Präsentation im Dezember verriet uns Chef-Entwickler Mike Verdu, dass es eine dritte Partei im Spiel geben wird: die Außerirdischen. Diese haben nun eine Identität und hören

auf den Namen Scrin. Scrin? Ja, sie warteten bereits seit knapp 1.000 Jahren vor dem Planeten, nur um im Jahr 2047 – dem Handlungszeitraum von Tiberium Wars – endlich zuzuschlagen und einen Angriff auf die Erde zu starten. Doch wieso? Wollen sie die Überlebenden versklaven? Wollen sie perverse Experimente mit Windeln, gegorenem Apfelsaft

und Lippenstift an uns vollziehen? Nein, der außerirdische Abschaum hat es auf die Tiberium-Vorkommen abgesehen, die es auf der Erde zu holen gibt. Tiberium ist ein Rohstoff, der den Weg aus dem All auf die Erde fand. Seinen Namen hat er vom ersten Fundort, nahe dem Tiber in Italien. Menschen ohne Schutzpanzerung erkranken an dem Material. Während NOD und GDI hauptsächlich auf altbewährte Einheiten setzen, gib



Außerirdische und GDI-Einheiten stehen sich an einem zerfallenen Brückenübergang gegenüber.



GDI-Einheiten nehmen einen Scrin in die Mangel. Dieser kann sich gegen die Wasse nicht verteidigen.

Wie bei PC ACTION: Hier strahlen nur die Abenteurer, sondern auch die anderen Fans.

Böse, gut oder irgendwo dazwischen!

In *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* betreiben drei Parteien um die Gunst der Spieler. Welche Gruppierung passt zu Ihrem Charakter?

SCN

Wer wollte nicht schon immer in die Rolle außerirdischer Invasoren schlüpfen? Die abgefahrenen Einheiten, deren Fähigkeiten und die schiere Masse der Verbündeten ergeben im Kampf eine gute Mischung.

WOD

Wählen Sie die dunkle Seite der Macht und nutzen Sie Ihre Zeit, um Anführer Kane Tribut zu zollen. Angetrieben werden die Einheiten durch Hass und Willensstärke. Gepaart mit dicken Waffen, ergibt das eine tödliche Mischung.

GDI

Die Globale Defensive Initiative (GDI) eignet sich für Spieler mit guter Gesinnung. Die Einheiten sind durchschlagskräftig und die Verteidigung ist stark.



es bei den Scrin beispielsweise rasiermesserschafe, fliegende Schwärme außerirdischen Lebens, die sogenannten Buzzer. Durch die ins Spiel integrierte Möglichkeit, Einheiten bestimmter Typen einer Symbiose zu unterziehen, lassen sich diese Buzzer mit anderen Einheiten kombinieren, beispielsweise mit dreibeinigen Läufern, die dann im Kampf gegen Infanterie aufräumen. Strategische und taktische Möglichkeiten ergeben sich demnach zuhauf.

ALLE MITEINANDER

Sollten Ihnen die über 35 Einzelspieler-Missionen nicht reichen, stehen genügend Mehrspielermöglichkeiten offen. Vollkommen neu, zumindest in dieser Form, ist die Unterstützung von Kommentatoren während des Spiels. Im Klartext bedeutet das für Sie: Bier krallen, Chips auspacken und bis zu acht Strategen beim taktischen Bekriegen zuschauen. Wieso Sie nur zuschauen sollen, ohne direkt selbst ins Geschehen einzugreifen? Ganz

einfach: Im Spiel ernennen Sie einen Zuschauer zum Kommentator und Regisseur. Dieser besitzt nun die beinahe gottgleiche Fähigkeit zu bestimmen, welche Aktionen des laufenden Gefechts auf Ihrem Monitor zu sehen sind. Zusätzlich verfügt er über eine Art digitalen Stift, mit dem er auf Ihrem Monitor Dinge einzeichnen darf. Sie entspannen sich und hören – der Sprecherfunktion des Kommentators sei Dank – E-Sport in Reinkultur, direkt auf Ihrem PC. Wenn der Spielkommen-

tator seine Sache gut macht, sackt er nach der Partie Punkte ein und erklimmt dadurch eine Art Kommentatoren-Rangliste im Internet. Selbstverständlich findet sich dort auch eine Spielergemeinschaftsunterstützung (Clan-Support), die es Ihnen ermöglicht, online mit Freunden in Kontakt zu bleiben, freie Mehrspieler-Partien zu suchen, detaillierte Statistiken über Ihr Spiel-Benutzerprofil abzurufen und gemeinsam an Spielen teilzunehmen. Die Balance der Einheiten und Parteien war

Um die Armee der heranwachsenden, hochstufenden GDI-Einheiten aufzuziehen, bedarf es einiger Scrin-Kraft.

Wichtig: Mit Panzerschall-Kühlschießen.

Ein Hinterhalt wird von extrem starken GDI-Einheiten überrascht und hat kein Problem gegen die Fußarmee der Bruderschaft.



Eine Masseneinheit, in die sowohl die GDI als auch die Brüderschaft von NOD und die neue Rasse der Scrin involviert sind.

beim Probespielen bereits in Ordnung.

WENN DU NUR HIER WARST

Command & Conquer 3: Tiberium Wars scheint zu besitzen, was ein gutes Strategiespiel ausmacht. Es gibt drei Rassen, verschiedene Tiberiumzonen, eine gute Mehrspieler-Unterstützung und das Ganze wird durch eine bereits jetzt umwerfend aussehende Grafik abgerundet. Doch kann es sich gegen den neuen Massenschlachten-König *Supreme Commander*

(Test ab Seite 88) behaupten? Das Potenzial ist definitiv vorhanden: Wenn EA Los Angeles die Balance der Einheiten hinkriegt und die Geschichte um Macht und Tiberium spannend gestaltet, dürfte der Genrehron demnächst richtig hart umkämpft sein. Doch Strategen lieben Kämpfe und freuen sich auf den 28. März 2007, denn dann soll *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* im Laden stehen.

Christian Gurnth

Info: www.commandandconquer.com



»Nicht jedermanns Sache: Spinat essen.«

Ein von Tiberium infizierter Mensch. Wenn sich jemand ungeschützt dem Tiberium aussetzt, endet das meist tödlich.

C&C 3: Tiberium Wars

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER EA Los Angeles/Electronic Arts
FERTIG ZU 95%
ERSCHEINT 28. März 2007
VERGLEICHBAR *Supreme Commander*

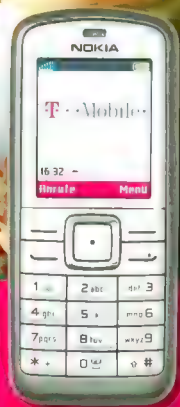
CHRISTIAN GURNTH



Auch wenn ich derzeit dem *Supreme Commander*-Wahn verfallen bin, auf *Command & Conquer* kann man immer bauen - wie auf einen besten Freund. Ich freue mich bereits auf die Kane-Edition mitsamt Bonusgegenständen wie einem Making-of. Auch der Mehrspieler-Teil ist interessant. Die Geschichte klingt bisher sehr gut, die Grafik macht ordentlich was her und die abgefahrenen Außerdieseln bringen mich um den Verstand: beste Voraussetzungen für ordentlichen Spaß!



T-Mobile.
einfach näher



Xtrem texten!

Xtra Friends - nur 5 Cent* pro SMS.

Das Xtra Pac im Prepaid-Tarif Xtra Friends mit dem Nokia 6070

jetzt für nur **99,95 €**!

Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

*Standard-Tarif: 16 Cent pro SMS. Xtra Friends: 5 Cent pro SMS. Xtra Friends ist ein Prepaid-Tarif. Die Kosten für die Nutzung des Xtra Friends-Tarifs hängen von der Anzahl der SMS ab, die Sie versenden. Die Kosten für die Nutzung des Xtra Friends-Tarifs hängen von der Anzahl der SMS ab, die Sie versenden. Die Kosten für die Nutzung des Xtra Friends-Tarifs hängen von der Anzahl der SMS ab, die Sie versenden.



Zwei Kämpfer des Militärs kreuzen unseren Weg. Den direkten Kampf sollten Sie meiden, die Söldner sind überaus zähle Gegner.

„Wenn du durch die Tür geht, dann wirst du dich gefährlich fühlen.“

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Bald ist Strahltag

AUF AB-
18-DVD
VIDEO

AUF DVD
VIDEO

Ein Söldner sagt zum anderen: „Bei mir zeigt die Radioaktivität keine Wirkung. Nur meine Schuppen jucken immer so.“

Den Witz geben die Nichtspielercharaktere im Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. zum Besten. Aber eigentlich haben Sie im virtuellen Tschernobyl nichts zu lachen. Schließlich sind Sie hier als Söldner (sogenannter Stalker) auf der Suche nach wertvollen Artefakten – inmitten verfallener Häuserruinen und zerstörter Fahrzeuge. Anomalien verstellen etwa die Gravitationskraft oder wirbeln Sie durch die Luft. Die hier lebenden Plünderer blicken dem rauen Alltag jedoch gelassen entgegen. „Hey, erinnert ihr

euch noch an Wassili? An den Typen, der Pilot werden wollte?“ fragt ein Stalker mit einer fiesigen Stimme seine Kollegen in der gemütlichen Lagerfeuerunde. Und fährt grinsend fort: „Der tappte doch glatt in die Wirbelanomalie.“ „Und?“ haken mehrere Stimmen ungeduldig nach. „Na ja, sein Traum ging in Erfüllung: Abgehoben und gleich dreißig Meter durch die Luft geflogen. Hehehe!“ Solche Dialoge laufen im Moment noch auf Russisch ab, aber zum Glück beschäftigt die PC ACTION-Redaktion ja einige Quoten-Ausländer.

ALLES NUR ZUFALL

Sie haben von S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl noch nie

was gehört? Wie Duke Nukem Forever machte der Tschernobyl-Shooter vor allem wegen seiner regelmäßigen Verschiebungen auf sich aufmerksam. Doch jetzt liegt uns eine fast fertige und fantastisch aussehende Version vor. Und diese zieht uns nicht nur visuell sofort in den Bann. Auch spielerisch sorgt S.T.A.L.K.E.R. für offene Mündler. Beispiel: Auf unseren Reisen kommen wir an einem verlassenen Schrottplatz an. Drei Söldner halten hier Wache, einige Leichen ihrer Genossen sowie verfeindeter Banditen verweisen auf dem verseuchten Boden. „Wir hatten gerade einen Kugelwechsel mit den Halsabschneidern“ klärt ein Stalker Sie auf,

„ich fürchte, die kommen gleich mit Verstärkung wieder. Hilfst du uns, die Arschlöcher abzuwehren?“ Keine einfache Entscheidung angesichts der gegnerischen Überzahl und Ihren knappen Munitionsvorräten. Wie auch immer Sie handeln, der Angriff findet statt – ob mit oder ohne Ihre Beteiligung. Freilich handelt es sich hierbei um eine vorgefertigte Szene. Der Ausgang des Kampfes ist allerdings nicht vorherbestimmt. Wir spielen den Abschnitt mehrmals durch. Die künstliche Intelligenz verhält sich wie in Far Cry jedes Mal anders. Mal gehen die Banditen drauf, mal unsere Verbündeten. Dass wir schlimmstenfalls unsere Mis-

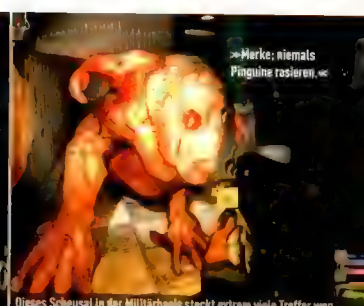


»Mittagspause:
Die Wildnis ist gefährlich: Zwei aggressive
Wildschwine grüßen uns.«



»War als King'schön
hasstlich: Benjamin
Blumchen.«

Sharks (siehe auch Extraskalen unten) sind
zehr flinke und somit gefährliche Gegner.



»Merke: niemals
Pinguine rasieren.«

Dieses Scheusal in der Militärbauke steckt extrem viele Treffer weg.



»Halt abgekommen: HUK.«

Die Sicht ist verzerrt, weil wir eine Flasche Wodka getrunken haben, um unseren Strahlungstevel zu senken.



»Von der Erde
überascht: Taucher.«

Ungewöhnlicher Tod: Eine Soldatenleiche steckt im Frontgitter
des Lastkraftwagens.

sion nicht abschließen können, ist zwar ärgerlich, entlohnt uns jedoch mit einem Gefühl der eigenständigen, nach eigenen Regeln funktionierenden Welt. Und dass wir unsere Gage auch bei der Leiche des Auftraggebers abholen können, lässt den nicht erfüllten Auftrag schnell verschmerzen. Sie sehen, die virtuelle Ukraine ist wie das reale Deutschland: Wer nicht arbeiten will, kassiert dennoch Kohle.

STRAHLENDER EMPFANG

Vollständig zufällige Abläufe gibt es in Tschernobyl auch. So treffen Sie in einer verlassenen Ruine einen Söldner. Zwei Spieltage später verfaulen in seiner Nähe zwei Banditenleichen – er hat die Kerle selbstständig erledigt. Oder der Typ gibt unter Einfluss von Cäsium und Plutonium selbst den Löffel ab, weil er keinen Wodka dabei hatte. Das Gebräu hilft nämlich gegen die Strahlung. Trinken Sie nichts, steigt Ihr Radioaktivitätspegel an. Dazu hat ein ande-

rer Stalker wieder einen Spruch parat: „Achtung! In der Zone wurde eine bislang unerforschte Anomalie gesichtet – ein nicht trinkender Söldner. Merkmale: stets nüchtern. Erkennungszeichen: Der Geigerzähler schlägt voll aus.“

Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com

STALKER	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC GameWorld/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINEN	23. März 2007
VERGLEICHBAR	The Fall, Deus Ex, Gothic 3

ALEXANDER
FRANK



Nach den diversen Verschiebungen zweifelte ich an der technischen und spielerischen Qualität von S.T.A.L.K.E.R.. Shadow of Chernobyl: Ehrlich gesagt, erwartete ich ein zweites Darkfall: Antiquierte Optik und ein ausgelutschtes „Niente alles um“-Spielprinzip. Nichts dergleichen! Die Atmosphäre und der Detailgrad von S.T.A.L.K.E.R. stellen jedes Doom 3, Quake 4 oder F.E.A.R. in die Ecke. Wenn die Entwickler bis zur Fertigstellung alle Fehler unserer Vorschau-Version beseitigen, erwartet uns eine neue Shooter-Referenz.

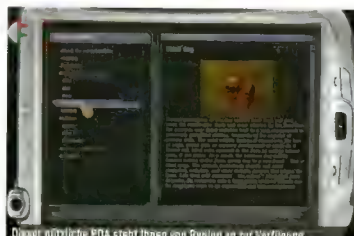
Unterwegs mit einem Taschen-Rechner

Damit Sie bei Ihren Tschernobyl-Ausflügen nicht zu voreilig in den radioaktiven Staub beißen, spendieren Ihnen die Entwickler einen kleinen tragbaren Computer – einen PDA.

Erinnern Sie sich an Doom 3? Dort greift der Spieler ebenfalls auf einen Minirechner zurück, der Missionsziele sowie eingehende Nachrichten aufbewahrt. In S.T.A.L.K.E.R. kann das kleine Ding viel mehr. Zum Beispiel listet der PDA alle Dialoge mit Nichtspielercharakteren auf, bietet Ihnen eine Übersicht über die erfolgreichsten Söldner der Zone oder zeigt Ihnen Ihre momentane Position auf der Karte. Ebenfalls nützlich: Sie dürfen Ihre Aufträge ähnlich wie in The Elder Scrolls 4: Oblivion als aktiv markieren. Dadurch deutet ein Pfeil auf Ihrer Minikarte stets auf das anvisierte Missionsziel – Sie brauchen der Markierung nur zu folgen. Erledigen Sie den Job, zeigt Ihnen die Karte Ihren Auftraggeber, selbst wenn dieser in der Zwischenzeit das Zeitliche gesegnet hat. So finden Sie sich in der Welt von S.T.A.L.K.E.R. stets bestens zurecht.

Weiteres Detail: Ein Lexikon sammelt automatisch interessante Infos über die Zone. Wenn Sie etwa zum ersten Mal einen Snork begegnen (Menschen, die in Folge der Strahlung nur noch auf allen Vieren laufen und alle anderen Lebewesen angreifen), zeichnet Ihr PDA alles Wissenswerte über diesen Gegner auf. Interessante Orte wie Militärbasen, Fabriken oder das Tunnelsystem landen ebenfalls im digitalen Tagebuch.

Nicht zum PDA gehört Ihr Inventarsystem. Ein Diablo-ähnliches Menü bewahrt erbeutete Waffen, Rüstungen, Artefakte, Wodka-Flaschen oder Fleischkonserven auf. Lobenswert: Gegenstände des gleichen Typs (sogar Waffen) stapelt das Spiel automatisch. In unserer Testversion dürfen wir 40 Kilogramm Zeug mitschleppen. Zehn weitere Kilo gehen auch rein – dann ist Ihr Stalker aber langsamer. Ab 50 Kilo geht gar nichts mehr, das heißt. Leeren Sie das Inventar!



Dieser nützliche PDA steht Ihnen von Beginn an zur Verfügung.



Holzjagd in der Luft: Zwei tentakelbestückte Fury-Jäger der Necris nehmen einen fliehenden Axon-Raptor in die Zange.

»Gelungenes Remake: Day of the Tentacle.«

UNREAL TOURNAMENT 3

Völlig losgelöst

AUF DVD
TRAILER

Koch auf einer Bohrrinsel? Nordpolforscher? Tiefseetaucher? Kinderkram! Echte Männer schufteten als Minenarbeiter am Rande des Alls. Langweilig: das Leben auf einem Bergwerksplaneten anno 2291. Gut: Die Bergbaugesellschaften dachten sich zur Auflockerung das Unreal Tournament aus, eine Reihe kerniger Kampfsportwettbewerbe, in denen die Teams verfeindeter Unternehmen gegeneinander antreten. Blöd: Ein paar Jahrzehnte später steigt ein dritter Gegner in den Ring – die au-

ßerirdischen Necris, die auf der Suche nach Rohstoffen genau am richtigen Ort angekommen sind. Prächtig: *Unreal Tournament 3* von Epic Games richtet sich jetzt nicht nur primär an Online- und Vor-Ort-, sondern auch an Solospieler: Sie wollen sich an den Aliens rächen, die Ihnen Familie, Freunde und alle Besitztümer geraubt haben. Aber Moment, hieß *Unreal Tournament 3* nicht lange Entwicklungsjahre *Unreal Tournament 2007*? „Was haben die Jungs bei der PC ACTION bloß wieder ge-

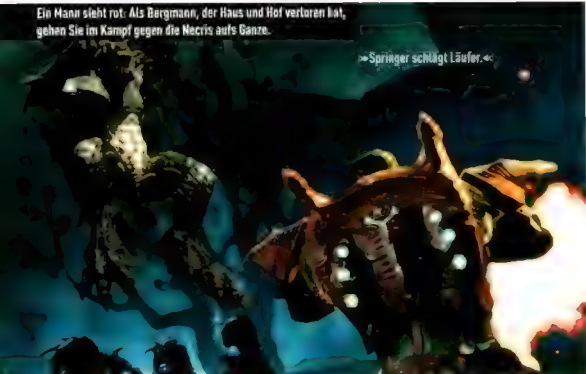
raucht?“, fragen Sie sich. Diesmal gar nichts: Der Spieltitel wurde von höchster Stelle geändert, direkt bei Epic Games. „Der Hauptgrund war, *Unreal Tournament 3* von den Vorgängern abzugrenzen“, erklärt uns Produzent Jeff Morris. „Weil viele Spieler die Vorgänger nie online oder im Mehrspieler-Modus gespielt haben, gibt es nun eine deutlich größere Einzelspieler-Kampagne mit eigener Story.“ Na klar, und dank einer fehlenden Jahreszahl müssen wir jetzt vielleicht noch ein Jahr länger auf das Spiel warten!

Schuss tötet garantiert – Sekundärfirefunktion, machten einen sehr gut ausbalancierten Eindruck. Und: Die Grafik der *Unreal-Engine 3* ist so schön, dass es weh tut. Mit frischen Bildern geizten die Entwickler allerdings, daher zeigen wir Ihnen einige zusätzliche Szenen aus dem neuen Trailer. Was wir nach Jeff Morris' Aussagen zwischen den Zeilen fast sicher erwarten dürfen: den Besuch eines Necris-Raumschiffes und Kämpfe auf anderen Planeten.

Roland Austinat

Info: www.epicgames.com

Ein Mann sieht rot: Als Bergmann, der Haus und Hof verloren hat, gehen Sie im Kampf gegen die Necris aufs Ganze.



»Springer schlägt Läufer.«

RECHTS IST GAS

Immerhin durften wir auf einem Midway-Event eine neue Mehrspielerkarte ausprobieren, bei der sich tentakelbestückte Necris und Menschen um die Flagge des jeweiligen Gegners balgen. Die Menschen machten die Karte mit Manta-Gleiter, Hellbender-Hummer, Scorpion-Jeep und Goliath-Panzer unsicher. Auf der Alien-Seite warteten Viper-Gleiter, Nemesis-Panzer und Dark-Walker-Dreibewer auf eine Abreibung. Sowohl Fahrzeuge als auch Waffen, darunter die beliebt-berühmte Bio Rifle mit ihrer „Schon ein

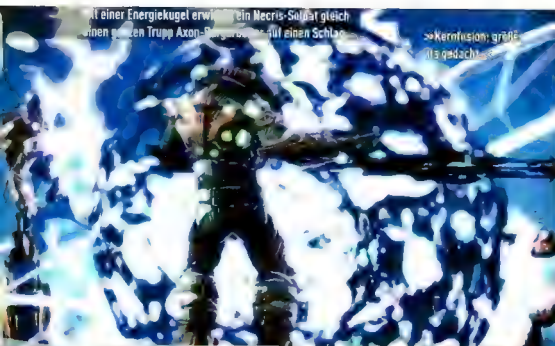
Unreal Tournament 3

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway Games
FERTIG ZU	66,6% Winter 2007
VERGLEICHBAR	Prey, Battlefield 2142



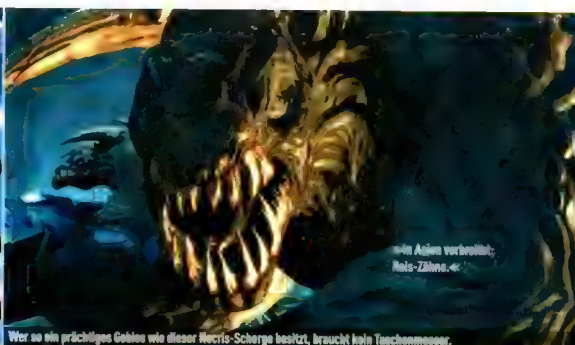
ROLAND AUSTINAT

Wollen Sie wirklich noch einmal lesen, wie brillant *Unreal Tournament 3* wird? Nein, Sie wollen das Ding nach all den Jahren langsam mal spielen. Wir auch. Länger als nur ein paar Minuten. Also, bitte langsam mal zum Ende kommen, liebe Designer von Epic Games. Euer Spiel rockt mit seinen Landkarten, Fahrzeugen und Waffen ganz ungemein. Bloß nicht hinter dem neuen Titel verstecken und *Unreal Tournament 3* erst 2008 auf den Markt bringen.



...mit einer Energiekugel erwidert ein Necris-Soldat gleich
ihnen schützenden Axon-Plasma-Bomben auf einen Schlag.

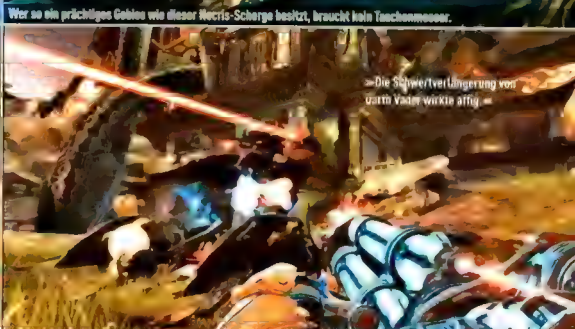
»Kernfusion: größte
Idee gedacht.«



»In Asien verbreitet:
Nals-Zilene.«

Dieser Posten der Necris ist gut gesichert – höchste Zeit,
dass unsere Krieger Fahrzeugverstärkung bekommen.

»Kann täglich verlaufen:
Strahlentherapie.«



Wer so ein prächtiges Gebilde wie dieser Necris-Schiffe besitzt, braucht kein Tauchensommer.

»Die Schwerverlängerung von
Vorn Vorn wirkt affig.«

Zusammenarbeit ist alles: Während ein Missetreiter das Feuer auf sich zieht, geht es um uns von der Flanke an.

Bounty Bay Online

DAS ERSTE MMOG ZU ZEITEN DER SEEFÄHRER!

Eine riesige reale Welt | Mehr als 60 historische Städte und 1500 Entdeckungen
| Eine faszinierende Mischung aus Rollenspiel und Handelssimulation |
| Umfangreiches Quest- und Gildensystem |

PIRATEN, HÄNDLER UND ENTDECKER

Ab 22.02. anheuern
Auch als Collector's
Edition erhältlich.

www.bountybayonline.de

PC
2D
3D
FROGSTER
www.bountybayonline.de



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Geh zur Truppentherapie!

Ubisofts Zukunftsballei mausert sich zu einem echten Hingucker. Bei der PC-Fassung geben sich die Entwickler besonders Mühe.

Wie in der vorherigen PC ACTION-Ausgabe erwähnt, haben sich die Terroristen des ersten Teils eine Atombombe gekrallt und sich an die mexikanisch-amerikanische Grenze zurückgezogen. Das Ghost-Team hat

72 Stunden Zeit, die Bombe zu entschärfen und eine nukleare Katastrophe abzuwenden. Im Gegensatz zum Vorgänger kämpfen Sie nicht nur in und um Mexiko-Stadt, sondern ballern sich auch durch ausladende Bunkeranlagen, Wüstengebiete und schneeige Haziendas. Laut Herstelleraussagen soll sich die Schlacht sogar auf Gebiete der Vereinigten Staa-

ten ausweiten. Entsprechend unterschiedlich fällt der Grafikstil aus. Mal schleichen Sie in der genreblichen Ego-Perspektive mit Ihren maximal vier Computer-Kameraden durch graue Häuserschluchten, dann stürmen Sie über gleißendhelle Steppen mit ungeheurer Weitsicht. Logisch, dass Sie Ihre Taktik an den Gegebenheiten der Schauplätze

ausrichten. Um die strategische Komponente gegenüber dem Vorgänger auszubauen, haben die Entwickler die sogenannte „Body Camera“ verbessert. Mit einem Mausclick versetzen Sie sich in einen Mitstreiter und verfolgen das Geschehen durch dessen Augen. Der Clou: Jetzt können Sie mit nur wenigen Befehlen die Vorgehensweise des Kol-





»Dresden 2002: noch sind die
Deichbauer optimistisch.«

Ihre Truppe sichert den Zugang
zum eigenen Lager. Dabei kommen
etliche Feinde ums virtuelle Leben.

legen bestimmen. Außerdem haben Sie eine Art „Teamtaktik-Schnell-Option“, mit der Sie per Tastendruck die Voreinstellungen Recon oder Assault wählen. Je nach Wunsch verhalten sich die Jungs also defensiv, geben sich gegenseitig Feuerschutz und bleiben artig in Deckung (Recon) oder pressen auf Teufel komm raus nach vorn (Assault).

MACH DICH LOCKER

Um das futuristische Kriegsspektakel noch realitätsnäher zu gestalten, haben die Entwickler GRIN einen schneiknen Tag-Nacht-Zyklus eingebaut. So kommt es vor, dass sich der enorme Vorteil einer stock-

finsteren Nachtmission im Nu verabschiedet, sollte Ihre Einheit zu lahmarschig zu Werke gehen. Na ja, zur Not können Sie als Anführer Mitchell immer noch um Unterstützung in Form von Kampfhubschraubern und Artillerieschlägen bitten. Ganz wesentlich: Im Gegensatz zum Vorgänger speichern Sie in G.WAR 2, wann immer Sie wollen. Ausnahme: Sie befinden sich gerade im direkten Feindkontakt.

MULTIKULTI

Auch der Mehrspieler-Bereich überrascht durch sinnige Neuerungen. Im Recon-vs.-Assault-Modus spielen vier Onlinehelden die Ghosts, der

Rest der Teilnehmer schlüpft in die Haut der mexikanischen Schurken. Die Terroristen sind schlecht bewaffnet und kaum gepanzert, dafür erscheinen sie nach dem Matscheibentod sofort wieder. Die Ghosts hingegen treten mit ihrer hochmodernen Kriegsmaschinerie an und können sich aufführen wie der Fuchs im Hühnerstall. Doch Vorsicht: Ein erledigter Elitesoldat bleibt ein für allemal in den virtuellen Jagdgründen. Im beliebten Kooperativ-Modus bleibt alles beim Alten, außer das nun bis zu zwölf Soldaten gleichzeitig auf Terroristenjagd gehen dürfen.

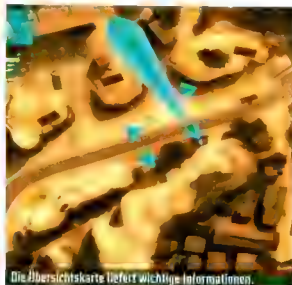
Ralph Wollner

Info: www.ghostrecon.com

Gute Karten!

Klar, in G.WAR 2 ballert man, was das Zeug hält. Doch ohne die richtige Taktik sehen Sie ruck, zuck die Radieschen von unten wachsen.

Damit Sie die Terroristen so richtig schön an der Nase herumführen können, hat Anführer Mitchell eine hilfreiche Übersichtskarte im Helm integriert. Via Satellit erhalten Sie Informationen zur Stellung der Feinde und zur Position des Zielobjekts. Obendrein können Sie sich eine passende Route durch das gegnerische Terrain zurechtummeln. Im Mehrspieler-Modus kommt die Karte noch mehr zum Tragen. Hier hat ausschließlich der Anführer Einsicht in das Teil – ohne ihn spielt der Rest der Truppe quasi blind und hat so gut wie keine Chance mehr, das Spiel zu gewinnen. Das ist trotzdem besser als im Vorgänger: Da war das Spiel nämlich sofort vorbei, wenn der Häuptling ins Gras gebissen hat.



Die Übersichtskarte liefert wichtige Informationen.

Ghost Recon: Adv. Warfighter 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	GRIN/Ubisoft
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six: Vegas, SWAT 4

RALPH
WOLLNER



Ich finde es wirklich saugt, dass sich die Entwickler auf die Wünsche der Fangemeinde einlassen und G.WAR 2 eine nahezu freie Speicherfunktion spendierten. Warum Sie das allerdings nicht schon beim Vorgänger machten, ist mir ein Rätsel. Bei dem mehr als knackigen Schwierigkeitsgrad muss man schon eine leicht massochistische Ader haben, um nicht entnervt das Handtuch zu werfen. Der aufgepeppten Mehrspieler-Modus und die Neuheiten in der umfangreichen Solokampagne versprechen lang anhaltenden Spielspaß!



»Mit Vorsicht zu genießen: Rasensprenger.«

Zwei Ghosts sprengen einen Jeep der Widersacher in die Luft.



»Umständlich: Mit Erektion
auf dem Bauch schlafen.«

Übel Soldaten nehmen die Gegner aus sicherer Distanz aufs Korn. Einer (Mitte) lädt gerade nach.



»Tritt nicht oft im Fernsehen auf: Ninja Hagen.«

Versärfung: Ein paar Elitesoldaten
schweben mit dem Helikopter ein.

BLACKSITE: AREA 51

Landung in Sicht

AUF DVD
TRAILER

Was wollen diese Außerirdischen eigentlich immer auf der Erde? Für eine interplanetarische Urlaubsreise gibt's doch weitaus schönere Ziele. Ob vielleicht Aliens hinter allen modernen Kriegs- und Krisenherden stecken, weil in deren Heimatwelt Reality-TV „Made on Earth“ ein echter Quotenhit ist? Andererseits kann uns das egal sein, denn wir bekommen, was wir verdienen: *Big Brother*, *Deutschland sucht den Superstar*, dicke Knarren, tolle Grafik und dramatische Feuergefechte. Die drei zuletzt

Genannten gibt es im Ego-Shooter *Blacksite: Area 51* von Midway Games zur Genüge.

TANKSTELLENÜBERFALL

Mit den beiden zuletzt veröffentlichten Teilen der Serie, deren englische Fassungen in Deutschland von ganz irdischen Organisationen aus dem Verkehr gezogen wurden, hat *Blacksite: Area 51* nicht mehr viel gemein. Zwar besuchen Sie gegen Ende des Spiels wieder einmal die geheime US-Basis Area 51 im Bundesstaat Nevada, doch los geht das Spekta-

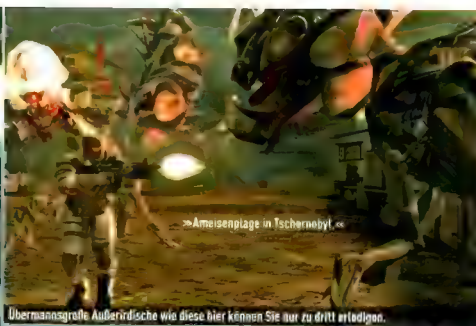
kel erst mal im Irak, bevor Sie als Veteran etwas später in die USA zurückkehren. Doch als wäre der Kampf in der staubigen Wüstensonne noch nicht genug gewesen, erwartet uns in unserer Heimatstadt Rachel eine böse Überraschung: Komische Alien-Mensch-Hybriden tummeln sich an der einzigen Tankstelle des Dorfes – und das nicht etwa, weil sie sich ein paar Kisten Bier kaufen wollen. Was ein echter Kriegsheld ist, der macht sich daher mit zwei Kumpels auf, den Eindringlingen aufs Maul

zu hauen und sie wieder in die unendlichen Weiten des Alls zurückzuschicken. Mit einem Automatikgewehr und ein paar Handgranaten pirschen wir zum Hintereingang der Tankstelle – die ist natürlich zu, war ja klar. Auf Tastendruck rücken unsere zwei Mitstreiter der Tür mit einer Sprengladung zu Leibe. Alternativ hätten wir den Vordereingang benutzen können. „Das wäre zwar etwas schwieriger, aber nicht ganz unmöglich gewesen“, verrät uns Produzent Zach Wood. „Wir wollen schließlich



»Warden immer größer:
Schweizer Taschenrechner.«

Wer neben einem Tankwagen
steht, sollte nicht mit dem
Feuer spielen.



»Amerisenplage in Tschernobyl.«

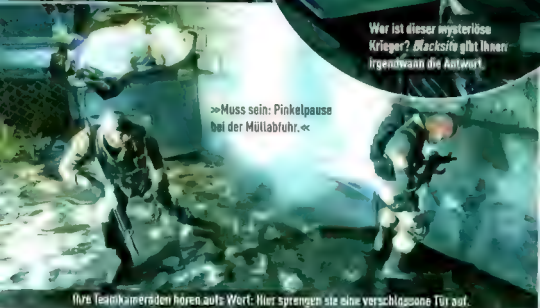
Übermannsgroße Außerirdische wie diese hier können Sie nur zu dritt erledigen.



»Macht das Leben zur Quasi-
Datscheporose.«

Diese biomechanischen Wesen

Wurden zwei Leben.



»Muss sein: PINKELPAUSE
bei der Müllabfuhr.«

Wer ist dieser mysteriöse
Krieger? Blacksite gibt Ihnen
irgendwann die Antwort.



»New York, Regen.
Das Zyklon-Alpha läuft.«

Insektenleere Aliens suchen die men-
schenleere Stadt Rachel heim.

kein Spiel für Hardcore-Taktiker entwickeln, bei uns steht schnelle Action nach wie vor im Mittelpunkt.“

NICHTS FÜR FEIGE SAUF

Die Action lässt nicht lange auf sich warten: Wir begrüßen die Aliens mit ein paar Granaten. Kaputt? Noch lange nicht: Die Oberkörper der ungeliebten Besucher krabbeln mit einer Mordgeschwindigkeit auf uns zu. Zeit, zu prüfen, ob wirklich alle Versprechen des Gewehrherstellers stimmen. In der Tat, die Durchschlagskraft der Waffen lässt nichts zu wünschen übrig – auch nicht gegen die humanoiden Außerirdischen, die uns wenig später angreifen. In einer Art *Rainbow Six light* kommandieren wir unsere Freunde per Tastendruck an beliebige Positionen. Seien Sie nicht zu feige: „Versteckt ihr euch, weil euch

vor Angst die Zähne klappern, machen das eure Jungs genauso – schließlich seid ihr der Anführer, der mit gutem Beispiel vorangehen sollte“, erklärt Zach Wood. Treffen Sie die Aliens hingegen mit jedem Schuss genau zwischen die Augen, stachelt das auch Ihre Freunde zu Meisterleistungen an. Gemein: Die beiden Begleiter können nicht sterben, sondern stehen nach einer kurzen Verschnaufpause immer wieder auf. Gehen wir zu Boden, bleiben wir liegen. Besser also, rechtzeitig Deckung suchen, damit sich unsere Lebensenergie regenerieren kann.

ZUSAMMEN SCHIESSEN

Hinter der durchaus fieschen Optik von *Blacksite: Area 51* steckt wieder mal die *Unreal Engine 3*, die von den Entwicklern mit ein paar Spezialitäten frisiert wurde. Dazu gehört

etwa die Massive-D-Technik der *Stranglehold*-Kollegen, mit der Sie Ihre Umgebung kurz und klein schießen können. „Die Zeit, die wir durch eine schon fertige Engine sparen, können wir voll und ganz ins Spieldesign stecken“, freut sich Zach Wood. Etwa in Fahrzeuge: Diverse Militär-, Zivil- und außerirdische Vehikel sollen Sie im fertigen Spiel steuern können, höchstwahrscheinlich nicht nur zu Boden, sondern auch in der Luft. Und weil es doch immer am schönsten ist, seinen echten Freunde eins überzubraten, fehlen auch Mehrspieler-Optionen wie Deathmatch oder Capture the Flag nicht. Wie, Sie haben keine Freunde? Dann spielen Sie *Blacksite: Area 51* eben online, auf Wunsch sogar kooperativ mit einem Verwandten ... Dann machen Sie sich vor Angst vielleicht auch nicht

mehr in die Hose, wenn Ihnen nach ein paar ekelregender Insektenwesen ein haushoher Riesenwurm brüllend gegenübersteht.

Roland Austinat

Blacksite: Area 51

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Midway Austin/Midway Games
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, Rainbow Six: Vegas

ROLAND AUSTINAT



Von der viel gepriesenen Story bekam ich beim Anspielen von *Blacksite: Area 51* noch nicht viel mit. Stattdessen gab's harte Action mit einer Prise Taktik – nicht unbedingt das Schlimmste, vor allem nicht, wenn mir beides so schick-gruselig präsentiert wird. Hoffen wir, dass das Spiel dabei nicht zur billigen Alien-Schießbude mutiert. Den Erscheinungstermin halte ich allerdings für extrem optimistisch – es sei denn, die Levels werden rund um die Uhr in der *Area 51* entwickelt

Ich-Perspektive.

Flotter Zweier

treffen wir Chamberlain Haskill, der uns eine Einladung seines Chefs übermitteln: Lord Sheorath, Prinz des Wahnsinns und Herrscher über die Shivering Isles, will uns dringend in New Sheoth sprechen. Wir stimmen mutig zu, woraufhin uns Haskill in die Stadt Paswall im Südwesten der Inselgruppe transportiert. Dumm nur, dass der Weg nach New Sheoth von einem Tor versperrt ist, dessen Schlüssel ein meterhoher Golem in seinem Bauch eingenäht trägt. Was nun? Spielen Sie einen starken Kämpfer, hauen Sie den Burschen vielleicht um. Sicherer ist, Sie verbünden sich mit einigen Abenteurern,

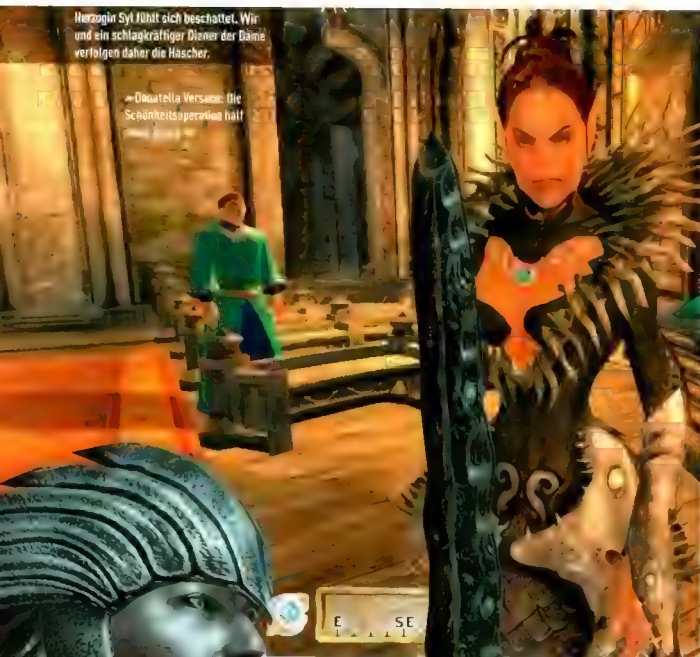
»Mies gelaunt: siamesische Zwillinge.«

Im Nordwesten der Shivering Isles befindet sich die Region Mania – eine knallbunte, überdrehte Gegend mit merkwürdigen Pilztürmen, in der bunte Funken umherschwirren und vielfarbige Spinnenwesen Jagd auf Sie machen. Die engelsgleichen Aureal sorgen als Golden Saints für Ruhe und Ordnung.

wo Hirsche wachsen fast
so viele Pilze wie in
einer thailändischen
Krautwirtschaft.

Mania spiegelt die verdreht-euphorische Seite von Lord Sheogorath wider.

Spielfreund-Fritz hat gemeinsamen
...
... Golden Saints u.
... Teil nicht ausstehen



die ebenfalls durch das Tor wollen. Wir wählen eine dritte Methode: Wir belauschen ein Gespräch zwischen dem Golem und seiner Schöpferin, der Zauberin Belmyna Veremim, und finden so die Schwachstelle des Wächters heraus.

MANIE ODER DEMENZ?

Das Tor ist auf, wir müssen uns entscheiden: Wollen wir durch die Region Mania oder durch Dementia nach New Sheoth reisen? „Die beiden Gebiete sind ein Sinnbild für Lord Sheogoraths gesplante Persönlichkeit“, erklärt uns Pete Hines, Presse- und Marketingchef von Bethesda Softworks. „Mania steht mit farbenfrohen Lebewesen für die Seite des wahnsin-

nigen Künstlers, Dementia für jemanden, der sich von der Welt unterdrückt und von den Bewohnern verfolgt fühlt.“ Ein Gnarl, ein kräftiges Baumwesen, ist auf der Dementia-Seite daher nahezu farblos und finster, auf der Mania-Seite hingegen bunt und hell. Ihnen an die Wäsche wollen beide Wesen, keine Sorge. Dieser Dualismus gilt auch für die humanoiden Bewohner der Inseln, bewacht von den Goldenen Saints beziehungsweise Dark Seducers. Beide Parteien spielen Sie bei einem Auftrag gegeneinander aus: Nur so kommen Sie in ein Dungeon, in dem sich ein wertvolles Artefakt befindet. Was uns bei der Erforschung eines Tunnelsystems der insektenoiden Elytra und dem Plündern einer unterirdischen Siedlung der



DEMENTIA

GRAU IN GRAU IN GRAU ...

Verschlungene Wege führen düster und nebelverhangen durch die südöstliche Sumpflandschaften der Region Dementia, wo schattenhafte Bosewichte lauern. Hier befindet sich die Hedikan-Abenteurerfalle, die Sie mit Lord Sheogorath reparieren sollten. Örtliche Schützengruppe: Die finsternen Magier als Dark Seducers.



Unangenehm: Gygis-Diener Golem bewacht den Weg zu Lord Shegoraths Reich. Im Alleingang können Sie ihn kaum besiegen.



Grummitten auffiel: Die Gewölbe und Gemäuer sehen deutlich organischer als in *Oblivion* aus, verfallene Ruinen sind Fehlanzeige. Absicht? „Ja“, sagt Hines. „Die Welt der Shivering Isles sollte sich komplett von dem unterscheiden, was man aus *Oblivion* kennt. Die Dungeon-Eingänge sind oft in Baumwurzeln versteckt und es gibt lebende Fallen, etwa Pflanzen, die nach Ihnen schnappen oder die ihre Stacheln ausfahren.“

TAUSENDASSA

Auch bei den Missionen lebten die Designer ihre Fantasie

aus. So bittet Sie eine Dementia-Herzogin um Hilfe, weil sie glaubt, dass ihr eine Gruppe von Attentätern nach dem Leben trachtet. Um herauszufinden, ob das wirklich stimmt, befragen Sie und ein Diener der Herzogin zahlreiche Einwohner – sollten die zu Schweigsam sein, rückt der Diener den Gesprächspartnern auf die Pelle, bis sie mit den Informationen rusrücken. Bringt die Erweiterung neben neuer Optik, neuen Landschaften, Aufträgen, Waffen und Gegenständen auch frische Rassen oder Klassen? „Nein“, antwortet Pete

Hines, „Sie finden aber viele neue Rohstoffe und Zutaten, aus denen Handwerker neue Waffen und Rüstungen anfertigen. Und wenn Sie Alchemisten sind, ist *Shivering Isles* mit Dutzenden von neuen Rezepten und Ingredienzen ein wahres Paradies.“ Oh, was Lord Shegorath von Ihnen will? Sein Reich wird alle 1.000 Jahre vom mysteriösen Greymarch zerstört und er sucht nun einen Helden, der das beim nächsten Mal verhindert. Klingt nach einem guten Job. Da sind Sie dabei, oder?

Roland Austinat

Info: www.bethesda-software.com

TES4: Shivering Isles

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Bethesda Softworks/Take 2
FERTIG ZU 85%
ERSCHEINT Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR Gothic 3, Knights of the Old Republic



ROLAND
AUSTINAT

Schon waren die Stunden mit dir, *Shivering Isles*. Doch kurz, so schrecklich kurz. Jetzt bist du weg und ich muss noch ein paar Wochen auf deine Rückkehr warten. Aber du kannst mir nicht verbieten, allen Kollegen und Lesern von deiner Schönheit, deinem Charme und deiner Intelligenz zu kündigen. Hiermit getau: *Oblivion*-Fans, bitte unbedingt zugreifen!

„90 BIS 95 PROZENT DER MONSTER GAD ES IN OBLIVION NOCH NICHT.“



Pete Hines ist Präsi- und Marketingchef bei Bethesda Softworks.

PC ACTION: „Das Add-on nur etwas für Abenteuer- und Rollenspiel-Fans.“

Nein – *Shivering Isles* richtet sich zwar an erfahrene Spieler, doch man kann Lord Shegoraths Reich mit jedem Charakter betreten. Unsere Welt passt sich an den Level des Helden an, doch nur mit einem sehr erfahrenen Helden sieht der Spieler wirklich alle neuen Monster und Aufträge. Der Wechsel zwischen Erweiterung und Hauptspiel ist dafür problemlos möglich, nur nicht per Reittier – Lord Shegorath hasst Pferde

Rollenspielfan Pete Hines vergaß, den Laptop mit *World of Warcraft* in den Hawaii-Urlaub mit seiner Frau mitzunehmen. Die freute sich. Unsere Fragen lassen dem Bethesda-Mann auch keine Zeit zum Daddeln von Online-Rollenspielen.

PC ACTION:

Sehr wenige: 90 bis 95 Prozent der Monster und Lebewesen, die sich auf den Inseln tummeln, gab es in *Oblivion* noch nicht. Manche treten hier zum ersten Mal auf, andere sind Insidern vielleicht noch aus früheren *Elder Scrolls*-Titeln bekannt.

PC ACTION:

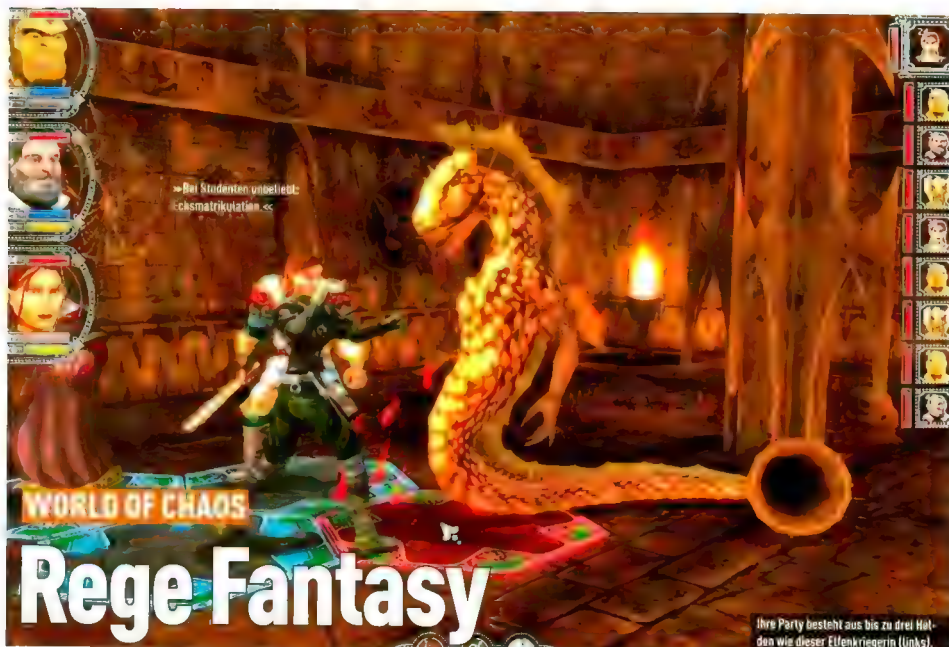
Flächenmäßig ist das Add-on etwa ein Viertel so groß wie die Spielwelt von *Oblivion*. Darin erwarten Sie etwa 30 Stunden Abenteuer – daraus können aber auch 40 oder 50 werden, je nachdem, wie intensiv man sich zum Beispiel jedes einzelne Dungeon anschaut. Ein anderer Faktor: Manche Aufträge besitzen unterschiedliche Lösungswege, die nur fünf, vielleicht aber auch 30 Minuten kosten

PC ACTION:

Wisst ihr, darüber lachern so viele Leute. Aber diese Rüstung wurde mehrere hunderttausend Mal heruntergeladen. Als wir die zum ersten Mal angeboten hatten, war das eine Art Testballon – da haben wir einfach mit ein paar Inhalten experimentiert. Und selbst heute kaufen noch immer jeden Tag etliche Spieler die Rüstung, um ihr Pferd zu verschönern.

PC ACTION:

Derzeit sind keine weiteren geplant. Man soll nie sagen, doch die meisten Designer und Programmierer arbeiten bereits an *Fallout 3* – da bleibt keine Zeit mehr für *The Elder Scrolls 5*.



Rege Fantasy

Der drogensüchtige Halb-Ork hat's schwer: Erst entpuppt sich seine Holde als Prostituierte, dann fliegt er von Bord seines Piratenschiffs. Überhaupt kassiert Skandar Graun mehr Schläge vom Schicksal als jeder Boxer von seinem Ringgegner. Bereits in Skandars Kindheit bringen die Mächte der Ordnung seine Alten um die Ecke. Deshalb wächst der Kerl bei einem Priester des Chaos auf. Entsprechend netten Umgang pflegt er auch: Diebstahl und Raubüberfälle gehören genauso wie Mord und Totschlag zu seinen Jobs. Die Stimmung von *World of Chaos* ist deutlich rauer und zynischer als in vergleichbaren Fantasy-Universen. Zumindest in der uns vorliegenden Vorschau-Version.

FIESES GRINSEN

Unser Held startet nackt am Hafen des Örtchens Rentzal – das Meerwasser spülte ihn nach seinem Absprung vom Piratenschiff ans Ufer. Kaum bewegt sich unser Halb-Ork ein paar Schritte Richtung Stadttor, schon halten uns die Wachen auf: „Ohne Kleider kommst du hier nicht rein.“ Da trifft der Spruch „Kleider machen Leute“ doch glatt zu! Aber gut, so ist eben das Leben. Ein paar Meter weiter hält ein betrunkenen Kerl einen riesigen Stein in den Händen. Das Ding hängt an einem Seil, dessen Ende seinen Hals umspannt. Der Trunkenbold langweilt sich, deshalb will er sich in die Meerestiefe stürzen. Die Situation nutzen wir zu unseren Gunsten: „Wenn du dich sowieso umbringen willst, dann brauchst du deine Kleider

sicher nicht mehr! Wir haben sogar dieselbe Statur, das nenne ich Zufall!“ Und tatsächlich: Kurz vorm Selbstmord gibt uns der Schnapskopf seine Klamotten. Sie sehen, an schwarzem Humor soll es *World of Chaos* nicht mangeln.

RUNDE KÄMPFE

Eine weitere ungewöhnliche Seite des Spiels sind die Kämpfe. Diese finden nicht wie bei den meisten Rollenspielen in Echtzeit statt, sondern sind wie in ältere *Final Fantasy*-Titel rundenbasiert. Als wir im Tempel von Rentzal, statt eine Spende zu hinterlassen, den Priester um seine Einnahmen erleichtern wollen, greift uns der beleibte Gottesdiener an. Sofort wechselt das Spiel in die Kampfansicht. Beide Kontrahenten blicken sich gegenseitig

ins Gesicht und schwingen ihre Keulen. Zuerst hauen wir zu. Dazu stehen uns zwölf sogenannte Aktionspunkte zur Verfügung. Jeder Angriff, Zauber oder Gegenstand kostet eine bestimmte Zahl an Punkten. Ein Heiltrank etwa verschlingt drei, ein normaler Angriff ganze sechs. Sind die Punkte aufgebraucht, ist der Gegner dran. Ungewöhnliches, aber dank einer Vielzahl von Zaubern und Angriffen taktisch anspruchsvolles Prinzip. Wie gut es beim Spielen ankommt, zeigt sich erst Ende März.

Alexander Frank

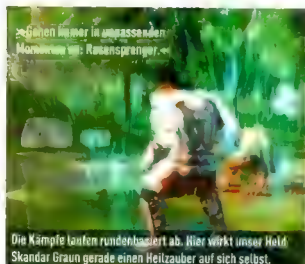
Info: www.woc-game.de

World of Chaos	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Brainfactor/BNV
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Ende März 2007
VERGLEICHBAR	Anachronox, Bard's Tale, Final Fantasy



ALEXANDER FRANK

Zugegeben, die Grafik von *World of Chaos* sieht aus wie die eines Game-Boy-Spiels. Dafür wird das Teil aber auch auf alten Schrott-PCs flüssig laufen. Außerdem kommt es im Endeffekt auf den Spielspaß an – und dieser überzeugt mich als Fan von Antihelden eines *Bard's Tale* oder *Anachronox* bereits jetzt. In unserer Vorschau-Fassung haben wir lediglich zwei der 44 versprochenen Ortschaften gesehen, die allerdings beeindruckend waren. Der bissige Humor von *World of Chaos* liegt genau auf meiner Wellenlänge. Ich bin eben gerne böse!



Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Hier wirkt unser Held Skandar Graun gerade einen Heilzauber auf sich selbst.



Ab einer Waldlichtung liefert sich Skandar (rechts) ein Gefecht mit zwei Banditen.



Geralt schwingt sein Schwert, um diese hässliche Dämonen-Frau zur Strecke zu bringen.

»Nein, ich möchte keinen Sex mit Ihnen, Frau Morissette!«

THE WITCHER

Neues vom Hexer

Kaum gestohlen, schon in Polen? Nichts da! Die Macher dieses Action-Rollenspiels setzen auf ein Fantasy-Szenario aus eigenen Landen.

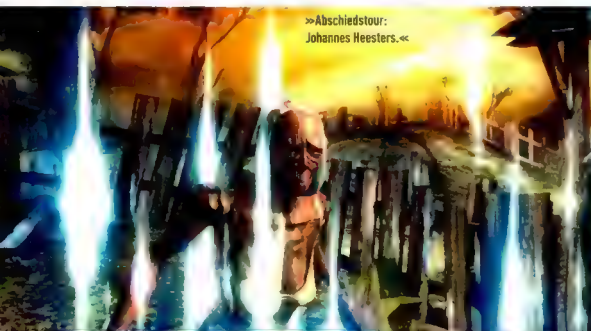
Kennen Sie Andrzej Sapkowski? „Klar, das ist doch dieser Typ, der immer nachts die Reifen von meinem Auto abschraubt!“, meinen einige vorlaute Leser vielleicht. Wir verstehen zwar, dass sich für deutsche Ohren alle polnischen Nachnamen gleich anhören. Der Autor dieser Zeilen, einst im sozialistischen Polen

geboren, kennt aber den Unterschied zwischen Szymankiewicz, Szymanowicz und Szymkowicz. Deshalb wissen wir, dass es sich bei Sapkowski um einen Fantasy-Autor handelt, dessen Held nun den Schritt auf die Spielerfestplatten dieser Welt wagt. Willkommen beim Action-Rollenspiel *Wiedźmin*! Ahm, natürlich meinen wir *The Witcher*. Was dann auf gut Deutsch schlicht Hexer bedeutet. Bei diesem Sprachwirrwarr kommen wir langsam selbst durcheinander.

POLEN-ALLERGIE?

Anfang Februar besuchten wir die – oh Wunder – polnischen Macher von *The Witcher* in ihrem Entwicklungsstudio in Warschau. Schon zu Beginn nehmen die Entwickler von CD Projekt kein Blatt vor den Mund. Chef Michal Kicinski gibt selbstbewusst zu Protokoll: „Wir arbeiten zurzeit an der Zukunft der Rollenspiele.“ Und wie diese Zukunft aussieht? „Wir präsentieren eine einzigartige Fantasy-Welt, die nicht auf den zahlreichen Klischees

anderer bunter Fabelwelten beruht, beispielsweise der von J.R.R. Tolkien.“ Und in der Tat ist das Sapkowski-Universum eher schmutzig und düster. Es gibt keine klaren Grenzen zwischen Gut und Böse. Sonst ist die Rollenverteilung immer klar: Menschen und Elfen sind nett und friedlich, während Orks und andere Hackfressen genau denen an den Kragen wollen. Der Ansatz in *The Witcher* kommt viel erwachsener daher. Die Menschen beherrschen die Welt, unterdrücken



»Abschiedstour: Johannes Heesters.«

Auf dem Friedhof treffen Sie auf düstere Gestalten wie diesen Untoten.



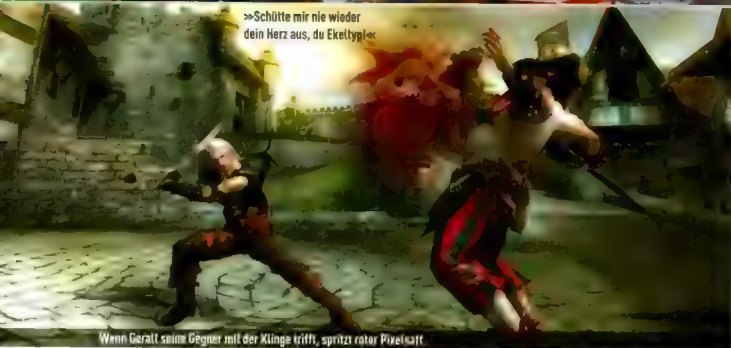
»Sorry, das Manöver-Konzept ausverkaufte.«

Geralt im Gespräch mit verbündeten Nichtspielercharakteren.

Mit einer Spezialattacke greift der Held einen feindlichen Zauberer an.



»Schütte mir nie wieder dein Herz aus, du Ekeltyp!«



Wenn Geralt seine Gegner mit der Klinge trifft, spritzt roter Pixelfsaft.

aber andere Rassen: Die fast ausgerotteten Elfen verstecken sich im Wald und kämpfen einen Partisanenkrieg, Gnome leben abgeschieden in Ghettos. „Die Charaktere in *The Witcher* haben echte Probleme wie du und ich. So etwas kann der Spieler besser nachvollziehen“, erklärt der Studio-Chef.

HEX, HEX!

In dieser rassistischen Welt streifen Hexer umher, der bekannteste ist Geralt von Rivia. Er ist der Protagonist der Bü-

cher und Kurzgeschichten von Andrzej Sapkowski. Geralt ist ein grimmig guckender, nicht alternder Mann mit langem, weißem Haar. Flink und mit übermenschlichen Fertigkeiten ausgerüstet, reist er herum und schlachtet fiese Dämonen. Würde sich Kollege Ralph Wollner seine Haare weiß färben, würde er als Geralt prima auf der nächsten Firmenfaschingsfeier ankommen. Jedenfalls ist der Hauptcharakter eine Legende in seiner Welt: Wenn er durch die Dörfer und

Städte spaziert, erkennen ihn wildfremde Bewohner und tuscheln. Geralt genießt also als eine Art Supermensch-Promi-Status, wacht aber zu Beginn des Abenteuers ohne Gedächtnis und geschwächt aus einer Bewusstlosigkeit auf. Im Verlauf der Geschichte erfährt der Spieler unter anderem durch Rückblenden die Hintergründe der mysteriösen Anfangsszene. Hat ein Monster den guten Geralt niedergeschlagen? Wurde er verhext? Oder ist er nach einem Besuch in

Ab in die Kiste!

The Witcher spricht erwachsene Spieler an. Und wofür interessieren sich Erwachsene? Richtig, Sex! Als Geralt dürfen Sie Jungfrauen aus dem Dorf Geschenke machen, als Belohnung gibt's Pixelsex. Den gibt es zwar nicht zu sehen, doch als Belohnung winken erotische Sammelkarten Scharf!

An Wäldern von nackten Frauen, in *The Witcher* gibt es besser nur Games. Nicht so verlockend.



RAN AN DIE MAUS!

Aus einer frei zoom- und kippbaren Verfolgerperspektive steuern Sie Geralt durch die Fabellandschaften. Dabei setzt *The Witcher* auf eine ausgeklügelte Maussteuerung. So befehlen Sie per Mausklick, wohin der Held rennen und welches Monster er

»Gib mir fünf!«



Im Kampf gegen Bösewichte und Monster benutzt Geralt fast immer seine Schwerter.

»See-Tint bestanden.«



Geralt meditiert an einem See. Die Ruhepausen füllen die Lebensenergie wieder auf.



»Die zweite Halbzeit überlebt er nicht.«

Nicht nur Untote, Monster und feindliche Krieger stehen auf Geralts Abschlusliste, sondern auch Dämonen.



»Du Lügner hast gar keine Scheide.«

Auf diesem Vieh treffen Sie in dem Katakomben einer Burg.

Autor-Fellatio

Andrzej Sapkowski, auch Polens Fantasy-Meister genannt, ist in seiner Heimat unter anderem für die Fabelgestalt Geralt bekannt, einen herabenden Krieger mit weißer Mähne. Die Roman-Serie vom Hexer (*Wiedźmin*) verkauft sich wie warme Semmeln. Zwei Bände erschienen auch in Deutschland. Zudem kam 2001 ein *The Witcher*-Film in die polnischen Kinos, später lief sogar eine 13-teilige Serie im Fernsehen.



zuerst attackieren soll. Genau diese simple Bedienung, die sich an Rollenspiel-Einsteiger richtet, lässt Kritiker aufhorchen. Gegen erste Vermutungen, eine reine Maussteuerung wäre spielerisch wenig anspruchsvoll, wehren sich die Macher vehement. Das Gekliche sei auch nach mehreren Spielstunden nicht monoton, weil sich der Schwierigkeitsgrad stetig erhöht, erzählte uns Projektleiter Jacek Brzezinski. Zudem hat der Spieler die Wahl zwischen 250 Spezialfertigkeiten und Verbesserungen.

Motzen Sie also das mächtige Silberschwert auf, kann Geralt schneller angreifen oder die Gegner verlieren nach einem Schlag mehr Lebensenergie. Und hexen kann Geralt selbstverständlich auch. Mit Hilfe eines Blitzangriffs schlagen Sie Feinde zu Boden, werfen Feuerbälle durch die Luft oder verzaubern Monster, damit diese an Ihrer Seite kämpfen. Es geht aber auch kurios: Manche Gesprächspartner geben Informationen preis, wenn Geralt beim Wodka-Trinken mithalten kann. Dafür müssen Sie regel-

mäßig Fusel zu sich nehmen. Natürlich sammeln Sie beim Kampf gegen potthässliche Kreaturen nützliche Gegenstände und Waffen auf, die im Inventar Platz finden. „Es wird aber nicht vorkommen, dass ein einzelner Gegner wie in *Diablo 2* mehrere Rüstungen und Waffen liegen lässt“, erlautet Boss Kicinski. Den Vergleich mit Szenegrößen scheut der Osteuropäer nicht: „Anfangs war es für *The Witcher* schon eine Ehre, in einer Reihe mit *Oblivion*, *Gothic 3* und *Neverwinter Nights 2* genannt

ER IST VERDAMMT GUT AUSSEHEND!

Bei unserem Besuch beim Entwicklerstudio CD Projekt sprachen wir mit Chef-Designer Michal Madej.

Er will am liebsten einfach nur Monster jagen. Trotzdem scheint er wie verflucht, muss ständig moralisch schwierige Entscheidungen treffen und schafft es einfach nicht, neutral zu bleiben. Davon abgesehen, sieht Geralt auch einfach cool aus: Langes, weißes Haar, Katzenaugen, eine markante Lederstulpe mit Silbernieten – ein cooler Typ, den man gern beobachtet und den man noch lieber spielen möchte. Ich glaube, er ist eine der interessantesten Figuren, nicht nur für das Rollenspiel-Genre, sondern aus der gesamten Fantasy-Literatur.

PC ACTION Wir raten unseren langhaarigen...
...hätten uns gleich, wenn wir einen Geralt gestalten, der nicht ihren Erwartungen und Vorstellungen entspricht! Der Schaffensprozess für das Aussehen dieses Charakters hat uns nicht weniger als ein halbes Jahr gekostet. Wir sind sehr stolz auf ihn: Er ist charismatisch und verdammt gutaussehend.

PC ACTION Nein, auf keinen Fall! Das ist doch typisch für Fantasy-Helden, dass sie lange Haare haben. Wir haben uns da sehr an die Buchvorlage gehalten. Das Buch wurde von Millionen von Menschen gelesen. Die hätten uns gleich, wenn wir einen Geralt gestalten, der nicht ihren Erwartungen und Vorstellungen entspricht! Der Schaffensprozess für das Aussehen dieses Charakters hat uns nicht weniger als ein halbes Jahr gekostet. Wir sind sehr stolz auf ihn: Er ist charismatisch und verdammt gutaussehend.

PC ACTION ...war ein...
Andrzej Sapkowski, in die Entwicklung involviert?

Anfangs war er nicht sonderlich an unserem Spiel interessiert, muss man zugeben. Er arbeitete damals an einem neuen Buch, das nichts mit *The Witcher* zu tun hat. Daher hatte er nur wenig Zeit für uns. Außerdem war es der Meinung, dass er als Buchautor nun mal nichts zu einer Spielentwicklung beitragen könne. Doch als wir ihm unser Projekt zeigten, begann er sich mehr und mehr dafür zu inte-

ressieren. Nun gibt er uns hin und wieder mal einen Ratschlag, äußert auch mal seine Meinung, wenn wir ihm eine neue Idee vorstellen. Aber naja, wir arbeiten auch nicht wirklich eng zusammen, er ist hier nicht angestellt oder so. Immerhin, wenn ich ihm eine E-Mail schreibe, bekomme ich jedes Mal eine Antwort.

PC ACTION ...
...Ehrlich gesagt ist das nicht wirklich der Grund, warum man in *The Witcher* keinen Sex mit Männern haben kann. Hätten wir totale Narrenfreiheit in Bezug auf Hintergrundgeschichte und Charaktere, dann hätten wir das vielleicht gemacht. Wir haben sogar eine Weile darüber nachgedacht. Aber wir haben nun mal eine Buchvorlage und da können wir nicht einfach grundlegende Dinge an unserer Hauptfigur so mir nichts, dir nichts umwerfen, sei es nun der Haarschnitt oder seine Sexualität.

PC ACTION ...
...Ja, das stimmt, Hexer können keine Kinder zeugen. Das ist ein Nebeneffekt ihrer Mutation und der Experimente aus ihrer Kindheit.

PC ACTION ...
...Ja, außerdem ist Geralt komplett immun gegen Krankheiten und Gifte. Ich schätze, das ist auch nicht schlecht, wenn man es richtig wild treiben will.

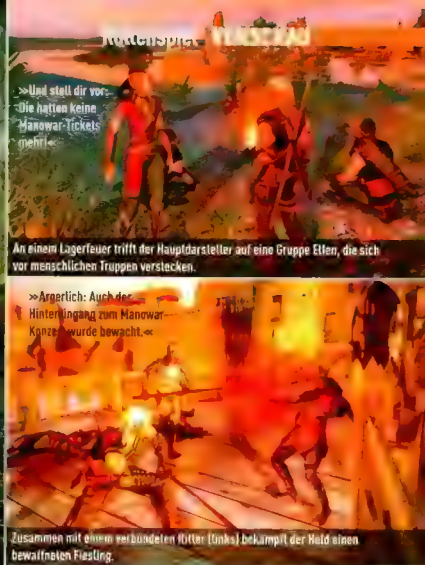


Dieser nette Herr heißt Michal Madej und ist Chef-Designer von *The Witcher* bei CD Projekt in Warschau.

PC ACTION ...
...Geralt ist ein legendärer Witcher, also ein Hexer. Das sind professionelle Monsterjäger, die mit dem Töten von Bestien ihren Lebensunterhalt verdienen. Ganz wichtig: die Hexer sind keine menschlichen Wesen mehr! Als Kinder wurden sie ihren Eltern entnommen und sind durch zahlreiche Experimente in etwas Stärkeres, Schnelleres, in eine Art Übermensch mutiert. Sie besitzen sonderbare Fähigkeiten, können etwa in der Dunkelheit sehen und trinken eine Flasche Gift ohne mit der Wimper zu zucken, denn ihre Körper heilen sehr schnell. Sie sind Meister der Schwertkunst und verfügen zudem über eine begrenzte, aber eindrucksvolle Kampfmagie. Zudem nutzen sie Eliviere, um ihre Eigenschaften zu stärken und ihre Ausrüstung zu optimieren. Geralt ist der bekannteste unter den Hexern, ein Mythos – eine tolle Figur für Spieler! Er ist charismatisch, sehr professionell und besitzt einen leicht ironisch-sarkastischen Humor. Er ist außerdem ziemlich zurückhaltend und hat kein Interesse daran, die Welt zu retten.



In einem Dungeon kämpft Geralt gegen einen der vielen Endbosse.



An einem Lagerfeuer trifft der Hauptdarsteller auf eine Gruppe Elfen, die sich vor menschlichen Truppen verstecken.

>>Ärgerlich: Auch der Hinterbündling zum Manowar-Konzept wurde bewacht.<<

Zusammen mit einem verbundenen Kitter (links) bekämpft der Held einen bewaffneten Feindling.

zu werden. Mittlerweile sehen wir die Titel als echte Konkurrenten an.“ Mal sehen, ob den Worten Taten folgen.

DU ENTSCHEIDEST!

Besonders stolz sind die Mannen von CD Project auf das Entscheidungssystem in *The Witcher*. In den zahlreichen Dialogen, die Sie mit Bewohnern und angeblichen Feinden führen, können Sie den Verlauf des Spiels maßgeblich beeinflussen und verändern. Beispiel: Geralt bekommt den Auftrag, eine rätselhafte Hexe zu finden

und zur Strecke zu bringen. Es stellt sich heraus, dass die Frau gar nicht so gefährlich ist, wie die Dorfbewohner behaupten. Verschonen Sie also das arme Weib, macht sich nach mehreren Spielstunden die Konsequenz bemerkbar. Sie treffen nämlich auf einen der Götter, den die Hexe angebetet hat. Der zeigt sich dementsprechend entweder dankbar oder erzürnt, je nach Geralts Umgang mit der Gläubigen. Hatten Sie Erbarmen mit ihr, erschließen sich Ihnen neue, lukrative Aufträge. „Im Gegensatz zu

Versuchen in anderen Spielen, wirkt sich das Handeln längerfristig aus. Wir möchten nicht, dass der Spieler schummeln kann und zum Beispiel vor einer Entscheidung abschiebert. Man kriegt erst später mit, was für Folgen das eigene Handeln wirklich hatte“, erklärt Entwickler Lukasz Mach, der übrigens nicht mit dem Redaktionspolen Lukasz Ciszewski verwandt ist. Je nachdem, wie der Spieler entschieden hat, wartet eine von drei Endsequenzen auf ihn. Sehr fein!

Lukasz Ciszewski

Info: www.thewitcher.com

The Witcher

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Project/Atari
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Neverwinter Nights 2

LUKASZ CISZEWSKI



Folgende Aspekte begeistern mich an *The Witcher*: Erstens: Held Geralt hat Charakter und lebt nicht in einer Blümenwelt voller damischer Hobbits. Zweitens: Die Steuerung ist sogar für Menschen mit zwei linken Händen perfekt, weil man nur eine Hand braucht Und drittens: Als Geralt darf ich sämtliche Jungfrauen im Spiel nageln. Jawohl!

Oblivion



Vergleichszeit

Wer das Rollenspiel-Genre in die Zukunft führen will, muss sich mit den Besten der Besten messen: *Oblivion* gegen *The Witcher*.

SZENARIO

Friedliche Koexistenz aller Rassen, Friede, Freude, Eierkuchen Bis sich das Höllentor öffnet.

Erwachsenes, düsteres und sarkastisches Szenario mit Gesellschaftskritik.

KÄMPFE

Keine besonderen Kampfanimationen und monotoner Gehäue. In Ordnung, mehr aber nicht.

Schwert- und Faustkämpfe mit sauberen Animationen und schon fast zu simpler Steuerung.

PERSPEKTIVE

Echte Zocker schwören auf die Ego-Perspektive. Das sorgt für das Mittendrin-Gefühl.

Frei schwenkbare Verfolgerperspektive, keine Ego-Ansicht verfügbar.

SAMMEL-FAKTOR

Gegenstände passen sich der Stufe des Helden an. Wenige Schätze, deshalb geringe Suchtgefahr.

Auch im polnischen Werk steht Sammeln im Hintergrund. Klauen Tun Sie auch nicht.

GRAFIK

Top-aktuelle Grafik-Engine *Gamebryo* mit massig Optik-Effekten. Perfekt!

Eine stark überarbeitete Version von Bionwares *Aurora-Engine*. Schön!

The Witcher



»Spieler sind leicht
zu erkennen.«

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Bald ist Stichtag

Eins der erfolgreichsten deutschen Rollenspiele bekommt einen Nachfolger. Wir haben *Sacred 2: Fallen Angel* in Action gesehen.

Im magischen Königreich Ancaria ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Ein übler Dämon zieht mit seiner Hellenarmee durch das Land und verdirbt die unschuldigen Bewohner. Vom Süden rückt ein brutales Ork-Haar an und zerfleischt auf seiner Tour ebenfalls die unschuldigen Bewohner. Dann verschleppen die im ganzen Land zerstreuten Banditen noch die unschuldigen Bewohner. Und als ob das noch nicht genug wäre, grillen mächtige Drachen die – Sie haben es wahrscheinlich schon erraten – unschuldigen Bewohner zum Abendessen. Die Re-

Der Schattenkrieger ist ein zum
Leben wiedererweckter Ister.

Die Seraphim kämpfen gegen Goblins und Kobolde am Ufer des Flusses nahe der Elfenregion.

«Der Beruf des Kindergartners ist auch nicht mehr sicher.»

gierung sieht tatenlos zu, weil der König krank im Bett liegt und sich erst mal um sein eigenes Wohlbefinden kümmert. So weit die Geschichte von *Sacred 2*, dem Spiel des Jahres 2004 in Deutschland und Rollenspiel des Jahres 2005 in den USA. Doch wie kam es überhaupt zu solchen Missständen in Ancaria? Diese Frage klärt Ende des Jahres der Nachfolger *Sacred 2*. Auf gewohnte Weise kloppen Sie hier die Monster und jagen den Gegenständen hinterher. Allerdings ganze 2.000 Jahre vor dem ersten Teil, zu einer Zeit, in der die Bewohner von Ancaria gar nicht so unschuldig waren. Statt friedlich mit- und nebeneinander zu leben, röteten sich Menschen, Hochelfen und Zwerge gegenseitig aus. Es ist keine leichte Aufgabe, diese

zerstrittene Welt zu vereinen. Aber das werden Sie schon schaffen.

GRAFISCHER BOOMBAST

Um uns *Sacred 2* in Bewegung zu zeigen, machten die Aachener Entwickler von Studio 2 einen Abstecher in unsere Redaktion. Und das, was sie uns vorgeführt haben, haute uns aus den Socken! Erinnern Sie sich an die zweidimensionale Pixelgrafik des Vorgängers? Diese hob sich zwar durch liebevoll gezeichnete Spielwelten hervor, vermittelte jedoch die Lebendigkeit und Eigendynamik eines Koma-Patienten. Nicht so bei *Sacred 2*. „Wir planen sechs Regionen“, sagte Mario. Endlich, einer der kreativen Köpfe hinter dem Rollenspiel, zwinkerte uns zu und startete

eine frühe Version auf seinem Laptop: „Hier ist die Elfenregion“. Wir blickten von schräg oben auf eine wunderschöne grüne Landschaft. Grastriebe wiegen sich im Wind, ein schmaler Bach reflektiert die Sonnenstrahlen. Das übertrifft den Vorgänger deutlich! Auch die Haldin, eine knapp bekleidete Seraphim (die einzige aus Teil 1 übernommene Charakterklasse) sieht zum Anbeißen aus. Kniehohe Lederstiefel, ein knappes Höschen, eng geschnürtes Korsett – beim Anblick der sexy Dame kippte die eine Hälfte der anwesenden Redakteure wegen eines plötzlichen Übergewichts in der Hose nach vorne. Die andere Hälfte folgte, als Mario mit dem Mausekranz ganz nah an die Frau heranfuhr. Sogar

Details wie der Bauchnabel oder die Kratzer auf der Haut waren deutlich erkennbar! Die Ausrüstung – ein Schild, ein Schwert und zwei Schwingen (eine nach Flügelresten aussehende Rückenrüstung, denn Seraphim sind eine Art gefallene Engel) – schimmerte in mysteriösen weichen Lichtern. „Natürlich darf der Spieler im fertigen *Sacred 2* die Kamera frei rotieren“, versicherte uns Mario auf Nachfrage. Er fuhrte fort: „Das ist auch sinnvoll. Schließlich wirken sich die angelegten Gegenstände auf das Aussehen Ihres Charakters aus. Da ist der Posing-Faktor natürlich ganz wichtig.“

ZWEIFELTEIL

Statt einer Geschichte um den ewigen Kampf zwischen Gut

Der Schattenkrieger verbeißt mit seinem Schwert zwei Kobolde und einen Goblin.

«Der Krieger hat einen steinigen Weg vor sich.»

Der Höllehand, das Kontor des Schattenkriegers, folgt seinem Meister auf Schritt und Tritt!

Wahre Charakterstärke



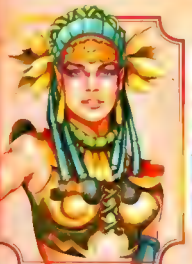
Die Seraphim kennen Sie ja aus dem Vorgänger. Neben dem Schattenkrieger (rechts) führt Sacred 2 weitere vier Charakterklassen ein.

DIE HOCHELFIN

Klassische Zaubertante mit guten Kenntnissen im Nahkampf. Ansonsten hochfentypisch hochnäsrig und eingebildet.

DER INQUISITOR

Religiös und konservativ wie Bayern. Undurchschaubar im Nahkampf und beim Einsatz von Magie.



DIE DRYADE

Naturtante und Öko-Tuss: Spezialisiert auf Fernkampf und Voodoo-Praktiken. Sammelt Schrämpf-Köpfe ihrer Gegner ein.

DER TEMPELWÄCHTER

Ein Cyborg, der seinen Kopf wechseln kann und einen verformbaren Arm besitzt. Kennt sich im Nahkampf aus, setzt gerne technische Waffen ein.



Du hast ja einen Schatten!

Wir Glückspilze ergatterten exklusiv die ersten Infos über die Talente und Fähigkeiten des Schattenkriegers. Hier eine kleine Auswahl.

AUSRICHTUNG „SCHWERER KAMPF“

- **BEFREIUNGSSCHLAG** Ein kraftvoller Schlag erwischt alle Gegner im Umkreis. Wirkungsvoll gegen große Gegnerherden.
- **RAMMSTOSS** Der Krieger brüllt wie ein Schwein und rammt dabei auf seinen Feind zu. Je weiter der Abstand, desto stärker der Aufprall.

AUSRICHTUNG „TAKTISCHER KAMPF“

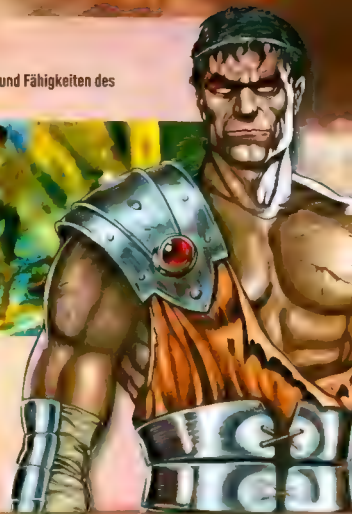
- **KAMPFRAUSCH** Der Krieger lädt sich im Kampf mit jedem Stoß auf und setzt am Ende der Phase die Energie in einer mächtigen Entladung frei. Wie beim Sex.
- **UMLENKUNG** Durch Erhöhung seiner Reflexe kann der Schattenkrieger Schläge und sogar Schüsse direkt zurückwerfen. Diese Fähigkeit überträgt er auch auf seine Party.

Der Schattenkrieger ist ein gefallener und zum Leben wiedererweckter Krieger. Er ist ein Meister aller Kriegswaffengattungen.



AUSRICHTUNG „ASTRALEBENE“

- **KAMPFBEFEH** Der Schattenkrieger ruft die Seelen der gerade gefallenen Monster und lässt sie kurzzeitig an seiner Seite kämpfen.
- **GEISTFORM** Damit macht sich der Krieger unsichtbar und entkommt somit gefährlichen Situationen.



und Böse soll Sacred 2 eine etwas andere Art Konflikt bieten. Zwei Seiten – Licht und Schatten – zwingen den Spieler, sich zwischen den beiden Kampagnen zu entscheiden. Gut und Böse gibt es nicht. Stattdessen legen Ihre Entscheidungen fest, welche Parteien Ihnen freundlich gesinnt sind und welche Sie zum Teufel wünschen.

REITEN IST SCHÖN!

Mittlerweile gaben die Entwickler alle Charakterklassen bekannt. Diese stellen wir Ihnen im Extrakasten links vor. Wie im Vorgänger besitzt jeder Held ein Reittier. Allerdings nicht nur ein Pferd, sondern ein speziell auf den Charakter zugeschnittenes Viech. Der Schattenkrieger reitet zum Beispiel einen Höllenhund. Sitzt er im Sattel,

übernimmt das Tier den Kampf und beißt beispielsweise Ihre Widersacher. Außerdem bietet der Höllenhund einen zusätzlichen Schutz, da er selbst – und nicht der Schattenkrieger – den Schaden einsteckt. Wer will, rüstet sein Tier mit speziellen Gegenständen aus und erhöht dadurch etwa dessen Widerstandswerte. Ach ja, einen Design-Schnitzer des ersten Spielteils will Studio 2 vermeiden. In Sacred sah der Spieler von Anfang an die Fertigkeiten und Künste seines Charakters in einem Talentbaum. Da im Lauf der Zeit keine neuen Angriffe oder Zauber hinzukamen, hielt sich der Wiederspielwert einer Heldenklasse in Grenzen. Das soll in Sacred 2 nicht passieren. Alle Fähigkeiten Ihres Protagonisten gliedern sich in

drei Richtungen, die sich in ihrer Spielweise unterscheiden, so die Entwickler. Einige dieser Fähigkeiten stellen wir Ihnen anhand der Charakterklasse Schattenkrieger in unserem Extrakasten oben vor.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Technisch überzeugt Sacred 2 bereits in seiner frühen Version. Mario Endlich lädt einen Grottenabschnitt. Sofort greifen zwei goblinartige Kreaturen die Seraphim an. Diese schwingt auf. Mausclick Ihr Schwert, hüpft elegant in die Höhe, holt aus und landet Ihre Klinge auf dem Schadel eines Ungeheuers. Sofort sinkt dieser physikalisch korrekt zu Boden. Der zweite Goblin rennt um die Heldin und attackiert sie von hinten. Daraufhin dreht



Die neue Grafik-Engine ermöglicht einen dynamischen Tag-und-Nacht-Zyklus.

Der Schattankrieger puppt mit einem Zauber seine Angriffskraft auf, um gegen die Kobold-Gruppe zu bestehen.



sich die Dame geschmeidig um die eigene Achse und streift mit ihrer Schneide den Angreifer. So sanft und zärtlich, dass dieser voller Wutit gegen die steinige Grottenwand prallt und anschließend auf die Erde kullert. Überhaupt scheint die Physik in *Sacred 2* eine große Rolle zu spielen. Als das sexy Bjest tiefer in die Höhle vordringt, fliegt ihr ein Stein in die Fissur. Woher? Ein Zombie lorkelte durch das Verlies, sah die Heldin, hob den Stein vom Boden auf und warf diesen nach ihr. Wow! Ladezeiten soll es übrigens nicht geben, denn die Ortschaften in *Sacred 2* gehen nahtlos ineinander über.

BUGS ADIOS!

Ein Dutzend Kämpfe später kloppt sich die Seraphim mit

einem Golem. Der Riese ist mindestens zweieinhalbmal größer als die Dame. Er kämpft mit zwei Waffen gleichzeitig. Seine rechte Hand besteht aus Feuer, seine linke aus Eis. Dennoch bringt die Protagonistin das Monster mit einem Schwertkombinationsangriff zu Fall. Solche Kombos sollen selbst mit der Maus- und Tastatursteuerung leicht von der Hand gehen. Übrigens: Alle *Sacred*-Veteranen müssen trotz des Sprungs von 2D in 3D nicht die Steuerung neu lernen. Diese wollen die Entwickler nämlich weitgehend aus dem ersten Teil übernehmen. Wie im Vorgänger soll es einen Mehrspieler-Modus geben, bei dem Sie Ancaria mit anderen Spielern erkunden. Es ist sogar ein Hardcore-Schwie-

rigkeitsgrad geplant. Hier ist das Spiel aus, wenn Ihr Held ins Gras beißt. In so einem Fall gibt es keinen Spielstand, der ihn wiederbelebt. Stattdessen fangen Sie das Abenteuer von vorne an. Damit Sie jedoch möglichst lange an der virtuellen Ancaria-Luft schnuppern, unterziehen die Macher *Sacred 2* gerade einem Feintuning und passen vor allem den Schwierigkeitsgrad an. Und damit sich das Fehler-Desaster des Vorgängers nicht wiederholt, beauftragt Ascaron eine externe Tester-Firma, die vor der Veröffentlichung alle Bugs finden und beseitigen soll. Ein guter Vorsatz, der sich bis zum Erscheinungstermin im Oktober bestimmt erfüllen lässt.

Alexander Frank

Info: www.sacred-game.com

Sacred 2: Fatten Angel

GENRE:
HERSTELLER:
FERTIG ZU
ERSCHEINEN:
VERGLEICHBAR

Arten-Rollenspiel
Studio 2/Ascaron
90%
Oktober 2007
Diablo, Titan Quest, Sacred

ALEXANDER
FRANK



Obwohl ich Ascaron's Leuten Geld, Bier und sogar die Freundin vom Kollegen Blumenthal angeboten habe, konnte ich aus den Typen kein Wort über die Quests rausquetschen. Komisch, wo man zumindest Geld doch immer gebrauchen kann und das Bier eigentlich auch. Egal, die Grafikpracht von *Sacred 2* gefällt mir schon jetzt auf Anhieb und das Spielprinzip weckt in mir die alte Sucht nach immer besseren Waffen, Rüstungen und Zaubern. Ich weiß noch, wie viele schlaflose Wachen ich mit *Diablo* oder *World of Warcraft* verbrachte. Hoffentlich erscheint das Abenteuer fehlerfrei. Dann steht langen Spielnächten nichts mehr im Weg.

Das doppelschneidige Schwert des Schattankriegers macht sich im Kampf gegen mehrere Gegner nützlich.



»Arbeitet jetzt im Schattenspiegels Edward mit den Scherenhänden.«



Die Untoten durchbrechen die magische Barriere des Schattenspiegels.

Umaru, Urub-Kriegsanführer, ist eine von sechs Figuren, die man in der Beta gegen andere Spieler in die Schlacht führen durfte.

»Historische Berühmtheiten, Teil 1: Kahl der Große.«

AUF DER
VIDEO

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

Monster-Spiel

MACH MIR DEN FRODO!

Bevor wir uns der dunklen Seite Mittelirdes zuwenden, wollen wir Sie ins Auenland entführen, denn dort begann unsere Reise durch die Beta-Gefilde. Haben Sie sich für eines der vier zuvor genannten Völker und eine von sieben Klassen entschieden, geht es richtig los. Und zwar für jedes Volk mit einer speziellen Einführungssequenz, die rund zwei Stunden in Anspruch nimmt. Entscheiden Sie sich wie wir für ein Leben als Hobbit, verschlägt es Sie nach einem schaurigen Zusammentreffen mit einem Ring-Geist im Auenland in das Dorf Archet. Dort beginnt das Abenteuer – nach der Schockepisode mit dem schwarzen Reiter – sehr beschaulich. Sie erledigen simple Aufträge und Botengänge, während Sie sich langsam mit der Benutzeroberfläche und der Spielmechanik vertraut machen. Wer *World of Warcraft* oder andere Online-Rollenspiele kennt, hat leichtes Spiel – *Die Schatten von Angmar* unterscheidet sich

Lebenslänglich!

Zum Start von *Der Herr der Ringe Online* bietet Codemasters Spielern spezielle Abo-Modelle.

Ende März kommt eine Vorbestell-Version (Pre Order) des Spiels in die Läden, die Fans zahlreiche Boni bietet. Damit dürfen Sie zehn Tage vor dem normalen Start schon nach Mittelirde aufbrechen und bekommen zudem einen exklusiven Spielgegenstand geschenkt. Einzigartig ist die Möglichkeit, über die Pre-Order-Version für 149,99 Euro ein Abonnement auf Lebenszeit abzuschließen. Wer sich nicht ganz so lange binden will, hat als zweite Bonus-Option ein vergünstigtes Sechs-Monats-Abo zur Wahl für 8,99 Euro pro Monat. Zum Vergleich: Die Standardmonatsgebühr beträgt 12,99 Euro.

Die Mutter aller Fantasy-Geschichten liefert die Vorlage für die Online-Rollenspielüberraschung des Jahres!

Vor ein paar Ausgaben haben wir Sie schon mal mit ersten Informationen und Pressebildern heiß auf *Der Herr der Ringe Online* gemacht. Jetzt legen wir mit frischen Eindrücken aus der Beta-Phase und selbst geschossenen Screenshots nach. Sogar den einzigartigen Spieler-gegen-Spieler-Part des Spiels durften wir erstmals ausführlich antesten. Wir wollen nur so viel verraten: Das Blut von Hobbits, Menschen, Zwergen und Elben floss in Bächen!

»Letzter Platz: Brautschau.«





»Über die Mississippi Queen ist inzwischen Gras gewachsen.«



»Wäscht sich selten: der Schimmelreiter.«

Szene aus der Hobbit-Anfangssequenz: Ein Nazgûl wird in die Flucht geschlagen.



»Schweres Spiel: Mühsal für Bodybuilder.«

Wer sich bis in die Stadt Bree durchkämpft, trifft dort im Gasthaus zum Tanzenden Pony auf Aragorn.

in dieser Hinsicht nur minimal von der Konkurrenz. Die Ähnlichkeiten gehen soweit, dass vorbeischießende Kollegen das Spiel mit *World of Warcraft* verwechselten ... Die Nahkampfangriffe startet der Spieler mit Rechtsklick der Maus oder per Tastendruck. Spezialfähigkeiten und -attacken, die unerlässlich sind, um die Kämpfe siegreich zu bestreiten, löst man ebenfalls per Tastatur oder durch Mausklick auf die entsprechende Schaltfläche der Benutzeroberfläche aus.

DAS BUCH DER BÜCHER

Schon bald gehen Ihnen in und um Archet die verfügbaren Aufgaben aus, schließlich ist das Gebiet der Einführungssequenz relativ übersichtlich. Der Prolog endet mit einer Instanz (abgeschlossener Level), die Sie auf Wunsch auch mit anderen Spielern bestreiten. In dieser Mission vereiteln Sie einen Räuberangriff auf das in Flammen stehende Archet. Ist dieser erfolgreich überstanden, beginnt das eigentliche „freie“ Spiel, ohne die Reisebeschränkungen der Einführungszone. Hobbits

beginnen im Auenland, der mit Abstand schönsten Zone im Spiel. Bauernhöfe, grüne Wiesen und kleine Siedlungen bestimmen das Bild. Genauso wie man es sich vorstellen würde, wenn man Tolkiens Buchvorlage gelesen hat. Sie fragen sich bestimmt, warum wir die *Herr der Ringe*-Filme von Peter Jackson nicht als Referenz angeben. Ganz einfach: *Die Schatten von Angmar* hat keinerlei Bezug zur Filmumsetzung. Das hat auch ein Gutes: Ihre Freundin wird nicht stundenlang den Rechner belagern, um schmachtend

dem virtuellen Legolas oder Schauspieler Orlando Bloom zu huldigen. Das soll aber nicht bedeuten, die lieb gewonnenen Helden aus Buch und Film würden gar nicht in diesem Spiel auftauchen. Im Laufe des Rollenspiels kreuzen Sie ständig die Wege der Gefährten. Dafür sorgt ein eigener Story-Handlungsstrang, den es in ähnlicher Form bei Online-Rollenspielen nur in *Guild Wars* gibt. In *Der Herr der Ringe Online* ist dieser aber noch viel stärker ausgeprägt, was dafür sorgt, dass das Abenteuer unheimlich stim-

Die dümmsten Fantasy-Helden

So cool wie Gandalf oder Aragorn ist nicht jeder Held. Es gibt auch furchtbar nervige Exemplare, die keinen leiden kann. Vorhang auf!

Zaubersorcerer Harry Potter



Stirbt er oder stirbt er nicht im letzten Buch? Uns ist das ehrlich gesagt egal, solange er uns nicht mehr länger mit seiner Musterschüler-Visage und seinem ewigen „Flippendo“-Zauberspruch auf den Geist geht.

Mel Gibson als Rambo



Sie denken, Sylvester Stallone passt nicht in diese Aufstellung? Ganz ehrlich: Ein 60-Jähriger, der noch mal in den Boxing steigt und einen Jungling verprügelt – das ist der Stoff aus dem Fantasy-Stories gestrickt sind. Wir fürchten uns jetzt schon vor *Rambo 4*.

Die Schöne und das Biest



Was ist noch schlimmer als der ausdruckslose *Eragon*-Darsteller oder die schnarchige Story? Der Held selbst! Er gibt vor, scharf auf die Elfenprinzessin zu sein, hat aber schon längst einen Hausdrachen.



mig und atmosphärisch rüber-kommt.

LAß DAS MONSTER RAUS!

Unabhängig von den Story-Missionen gibt es in jedem Gebiet eine wahre Aufgabenflut zu bewältigen. Ab einer gewissen Erfahrungsstufe erhält man dann Aufträge, die in andere Zonen führen. Als Hobbit landen Sie in der Stadt Bree und treffen unwirgerlich im Gasthaus zum Tänzenden Pony auf Aragorn. Bree ist in vielfacher Hinsicht eine Reise wert. Bei einem nächtlichen Spaziergang durch die Stadt, auf der Suche nach dem berühmten Elben-Strich, traf wir einen zwielichtigen Genossen, der uns anbot, Monster

zu spielen. Zu spät merkten wir, dass damit keine heiße S/M-Sitzung gemeint war, sondern die dunkle Seite des Spieler-gegen-Spieler-Parts von *Herr der Ringe Online*. Einen Klick später befanden wir uns schon im widerlichen Körper einer riesigen Weberspinne der Höchststufe 50 am anderen Ende der Welt. Neben der Spinne standen in der Beta-Phase diverse Ork-Klassen und ein Wolf zur Wahl. Die nächste Überraschung ließ nicht lange auf sich warten: Auch Monster bekommen Missionen. Für deren Erfüllung erhält man Schicksalspunkte, mit denen Sie verbesserte Fähigkeiten für Ihr Monster oder mächtige Stärkungszauber für Ihren

Hauptcharakter erwerben. Die zuletzt Genannten sind jedoch zeitlich begrenzt. Es ist daher sinnvoll, diese vor harten Missionen oder Instanzen zu kaufen. Auch wenn das Monsterspiel in der vorliegenden Beta-Variante noch nicht ganz ausgereift war, machte es dennoch einen Heidenspaß, mit den ausgefallenen Fähigkeiten der Kreaturen hochstufige Spieler- und Nicht-Spielercharaktere der Freien Völker Mittelrdes auseinanderzunehmen. Das ist in jedem Fall eine Bereicherung für *Herr der Ringe Online*, das mit etwas Feinschliff gar am Rollenspielt-hron von *World of Warcraft* sägen könnte.

Wolfgang Fischer

Info: www.auf-nach-mittelrde.de

Der Herr der Ringe Online

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Turbine/Codemasters
FERTIG ZU 90%
ERSCHEINT 24. April 2007
VERGLEICHBAR World of Warcraft, Guild Wars

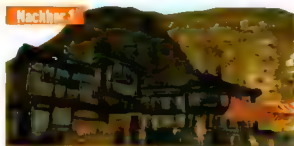


WOLFGANG FISCHER

Ich bin frisch verliebt, weiß aber noch nicht, wie ich es meiner Freundin beibringen soll. Die Neue ist 'ne Hobbit-Frau namens Tulselda – sie ist kleinwüchsig, vom Land und hat 'nen Arsch wie ein Brauereigaut. Dennoch kann ich nicht von ihr lassen. Und wer ist schuld? Herr Hesse natürlich, der mich mit ihr zusammengebracht hat, als er mich zwang, *Der Herr der Ringe Online* zu spielen. Ich kann jedem (auch WoW-Süchtigen) nur raten, Mitlerde selbst zu erleben. Sie wollen vielleicht nie wieder zurückkehren, aber dieses Risiko besteht bei Online-Rollenspielen ja immer ...

Fantasy-Welt im Wandel

Im Laufe des Abenteuers verändert sich die Welt von *Der Herr der Ringe Online*. Wir zeigen Ihnen am Beispiel eines Dorfes, wie sich diese Veränderungen im Spiel auswirken.



Auf den Bildern sehen Sie das Dorf Archet, das als Schauplatz für die Einleitungssequenzen von Menschen und Hobbits dient. Am Ende des Prologs wird Archet angegriffen und in Brand gesteckt. Wenn Sie später nach Archet zurückkehren, finden Sie eine teilweise zerstörte, heruntergebrannte Siedlung vor, die sich langsam vom Horror des Angriffs erholt. Nur noch ein Schatten des einstmaligen blühenden Dorfes!



In größeren Siedlungen finden Sie Ställe, die Pferde vermieten. So reisen Sie schnell von einem Ort zum nächsten.

Auf dem Schlachtfeld brüllt ein Ork einen Kriegsschrei heraus und stürzt sich in die Schlacht.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Auf, das Maul!

So hart und heftig haben Sie noch kein Online-Rollenspiel erlebt: Imperium und Chaos knallen in einem gewaltigen Krieg aufeinander!

Wenn sich einer noch mehr als alle anderen auf *Warhammer Online: Age of Reckoning* freut, dann wohl ein gewisser Präsident aus Übersee. Denn im neuen Online-Rollenspiel von EA Mythic geht es nur um eines: Krieg!

KRIEGSERKLÄRUNG

Wie das bei Auseinandersetzungen zwischen zwei Parteien so ist, sprechen oft die Waffen. Daher steht in *Warhammer Online* auch das Reich-gegen-Reich-Konzept im Rampenlicht. Ähnlich wie im Irak- oder Ehekrieg kloppen sich Chaos und Imperium und versuchen, Gebiete zu erobern. Als wir uns in Washington persönlich einen Eindruck des Spiels verschafften, konnten die Entwickler gar nicht genug darauf hinweisen, dass echter Krieg in ihrer Fantasywelt herrscht. Dementsprechend gestaltete sich auch unser erster Ausflug in das düstere Reich. Denn schon das Startgebiet des „guten“ Imperiums steht mitten in einem Konflikt – die finsternen Chaosmächte greifen an. Als fiescher Feuerzauberer erledigten wir aus der Verfolgung unsere ersten Aufgaben und schließlich sogar einen gewaltigen Riesen mit einer selbst zusammengestellten Armee.

HIER HERRSCHT DAS CHAOS

Natürlich stürzten wir uns auch gierig aufseiten der Bösen in die Kämpfe – in der Rolle des finsternen Magus nämlich. Entsprechend dunkel gestalteten sich hier die Aufträge um Mord und Zerstörung. Besonders interessant finden wir die Idee, dass sogar Missionen, die keine kriegerischen Auseinandersetzungen mit der gegnerischen Partei sind, trotzdem einen Wettkampf zwischen den Gruppen darstellen. Etwa, wenn Sie schneller als die anderen einen Ort erreichen oder Gegenstände sammeln sollen. Dieser ständige Konflikt macht *Warhammer Online* zu etwas Besonderem. Andreas Bertits

Info: www.warhammeronline.com

Warhammer Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	EA Mythic/GDA
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	World of Warcraft

ANDREAS BERTITS



Als ich noch jung und knackig war, spielten meine Kumpel und ich oft die Pen&Paper-Variante: *Warhammer Fantasy Roleplay* und hatten unheimlich viel Spaß in der extrem düsteren und brutalen Welt. Und genau dieses finstere Ambiente gefällt mir auch so gut an *Warhammer Online*. Hier kann ich als nobler Mensch oder beinharder Zwerg den Orks und abartigen Chaoskriegern ordentlich in die Schmauze breizen. Oder ich verweise auf der Seite des Bösen ganze Landstriche. Ja, so muss das sein.

>>Kopie aus Osteuropa:
Dragonball Y.<<



Vor einer Festung geht ein Feuerzauberer seinem Tagewerk nach: Er zaubert Feuerbälle und brutzelt damit anrückende Gegner.

>>Midi (jetzt auch aus:
Brickkasten)<<



Ein Zwerg, mit Helm auf dem Kopf und Werkzeug an Armen und Schultern, legt seine Flints an und feuert auf einen Feind.

AUF DVD
VIDEO

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. Wir wollen Action! Immer!

Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!

Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.

3. EHRLICHKEIT schreiben wir groß!

Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen serios, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren –

Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.

5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!

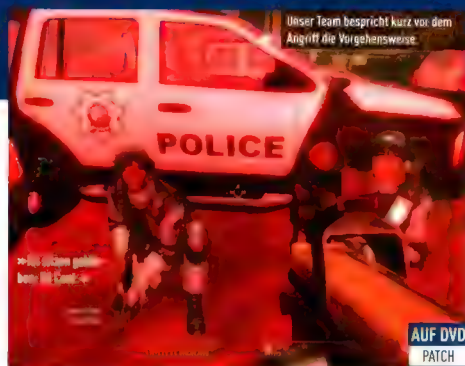
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspieler dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

6. Wir belien Sie nicht!

Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden Leser und Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

7. Ihre Meinung ist gefragt!

Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



RAINBOW SIX: VEGAS

Update: Mehrspieler-Modus stabiler

Vorbildliche Unterstützung: Ubisoft bringt mit der Version 1.04 bereits den vierten Patch für seinen Casino-Shooter heraus. TAKTIK-SHOOTER | Die aktuelle Version behebt einige nervige Soundprobleme in Mehrspieler-Levels und beugt Verbindungsschwierigkeiten vor. Zudem enthält das Update die Änderungen der drei vorhergehenden Aktualisierungen. Diese fügen Unterstützung für das Anticheat-Programm Punkbuster hinzu und beseitigen Abstürze, wenn Sie auf Ihrem Rechner einen Server eröffnen. Des Weiteren erkennt Vegas jetzt auch einen angeschlossenen Xbox-360-Controller. Ebenfalls gehören einige Probleme mit anderen Sprachversionen der Vergangenheit an. Sie finden den Patch wie gewohnt auf unserer DVD.

Alexander Frank

Info: www.rainbowsixgame.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISSTIPP

Pfennigglucker bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil einfaß etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%
HARDWARE 1-1,49

81 - 90%
1,5 - 1,99

71 - 80%
2 - 2,49

61 - 70%
2,5 - 2,99

51 - 60%
3 - 3,49

41 - 50%
3,5 - 3,99

< 40%
4 - 4,99

HERAUSGANGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger konnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...

Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam

MANCHFACHT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION

PREIS Ca. € 4,99
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE Action
ENTWICKLER PC ACTION
VERTRIEB Computer Media
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

MINDESTENS

1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge f.l.övel, 2 Güte Güts, 1 Prize Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK 95%
SOUND 86%
STEUERUNG 82%
MEHRSPIELER 78%

- Unglaublich viel Blödsinn -20%
- Irgit, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften -20%
- Tester-Team zu kompetent -20%
- Ich kann die DVD nicht wenden -20%
- Redaktion ist nie nackt zu sehen -20%

UNGENÜGEND

Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie Tetris, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verunhörter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygieneeffektor“. Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundrühr ihrer ganz persönlichen Spielpfehlung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten genau, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt

jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM NESSE	HARALD FRANKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter

3DD STRIP POKER (siehe Seite 103)

Reduziert auf das Wesentliche.	Samantha Fox Strip Poker von 1986 war viel besser!	So erotisch wie Kollegin Gürnth in einem viel zu engen Bikini.	Haut mich vom Hocker! Daumen hoch für die 3D-Brille!	Weiber und Karten, was will man! mehr? Ein gutes Spiel.	Ich gebe die 15 Euro lieber für reale Brüste aus.	Titten und Poker. Feuert ihr noch Bier und alles ist gut!	Die Idee mit der 3D-Brille ist nett, der Rest nicht.
--------------------------------	--	--	--	---	---	---	--

BATTLESTATIONS: MIDWAY (siehe Seite 86)

Diese Seeschlachten gefallen mir einfach.	Ohne Strategiediengekarte war's mir noch lieber.	Nett, aber wenig abwechslungsreich. Nichts für mich.	Die Art von Spielen gefällt mir einfach: Klasse!	Ausgelutschtes Szenario, keine besonderen Vorkommnisse.	Schon bei Battlefield 1942 mochte ich den Fliegerpart.	Interessiert mich nicht, so nett es auch gemacht ist.	Sieht ganz okay aus, ist aber nicht so ganz mein Ding.
---	--	--	--	---	--	---	--

INFERNAL (siehe Seite 84)

Mein Motto: Ballern kann man nie genug.	HARHARHAR! >:-]	Herrlich böse! Mir sind beim Spielen Hörner gewachsen!	Mächtig viel Action und verdammt gemein.	Kommt aus Polen und hat mächtig Druck - genau wie ich.	Ich bin ein Sadist. Deshalb ist das mein Spiel.	Yeehaw! Endlich mal das Arschloch spielen. Super!	Im Auftrag des Bösen bin ich immer gern unterwegs.
---	-----------------	--	--	--	---	---	--

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION (siehe Seite 92)

Daran habe ich mich auf der Xbox schon ausgetobt.	Wenn schon Asia-Wochen, dann lieber mit Stranglehold.	Gut, leider macht mich das Fernostszenario null an.	Geht mir vollkommen am Allerwertesten vorbei.	Ich bin faul. Lesen Sie die Meinung des Kollegen Dennis.	Geile Weiber aus dem Osten? Her damit!	Gäääh. Lieber gucke ich die Gilmore Girls auf DVD an.	Mag gut sein, aber Asien ist nicht mein Ding.
---	---	---	---	--	--	---	---

SILVERFALL (siehe Seite 74)

Das erste Spiel von Monte Cristo, das mir gefällt.	Schnell wie Diablo 2 und damit ein feines KILLERSPIEL.	Ein gutes Spiel von französischen Entwicklern? Un glaublich, aber wahr!	Mag ja gut sein, aber ich verstehe es nicht.	Ich habe Diablo schon immer geliebt. Langweilig.	Monster klopfen und Gegenstände sammeln. Mein Ding!	Mit Silverfall fällt das Warten auf Diablo 3 leicht.	Sehr gutes Spiel mit nettem Hintergrund!
--	--	---	--	--	---	--	--

SUPREME COMMANDER (siehe Seite 88)

Zu viel Taktik, zu wenig Action.	Schnarch Commander ist spannender wie Faultiersex.	Hat mich gepackt, obwohl ich keine Strategiespiele mag.	Bestimmt toll, aber ich bin viel zu ungeduldig dafür.	Ich weiß nicht wieso, aber ich mag es mehr als mich.	Ich mag es auch mehr als den Kollegen Ciszewski.	Mein derzeitiges Lieblingsspiel. 110% Strategie!	Sehr stark, aber warum nur muss es Sci-Fi sein?!
----------------------------------	--	---	---	--	--	--	--

TRACKMANIA UNITED (siehe Seite 95)

Strecken bauen macht immer noch Spaß.	Ich kenne kein Maß, ich will Spaß, deshalb geb ich Gas.	Nach kurzer Testfahrt für okay befunden. Mehr aber nicht.	Herrlicher Flitzer mit super Editor. Ein echter Hit!	Brumm brummmmm brum brummm!	Ich liebe hohe Geschwindigkeiten!	Der beste Fun-Racer seit Trackmania Nations.	Ganz nett, aber ich rase noch wie vor lieber in echt!
---------------------------------------	---	---	--	-----------------------------	-----------------------------------	--	---

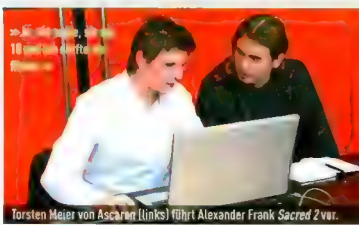
WAR ROCK (siehe Seite 80)

Sieht mir zu alt aus. Ich warte lieber auf Frontlines.	Oh, ein Mehrspieler-Taktik-Shooter. Ganz was Neues.	Interessiert mich nicht die Bohne.	Überraschend gut geworden. Kann es nur empfehlen.	Kostenlos? Da schlägt mein polnisches Herz viel höher!	Kostenlos, aber nicht umsonst. Und gut dazu. Her damit!	Der Battlefield-Ersatz und kostenlos. So muss das sein.	Tolltes Spiel und das Ganze für lau - was will man mehr?!
--	---	------------------------------------	---	--	---	---	---

Legende: ■■■■ = Genial, ■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■ = Langweilig, ■ = Schlecht

Das Gastspiel des Monats

Ascaron besuchte unsere heiligen Hallen und stellte uns exklusiv die spielbare Version des Rollenspiels **Sacred 2** vor. „Wir würden gern, aber wir dürfen nicht viel verraten!“ Mario Endlich (einer der Ideengeber hinter **Sacred 2**) und Torsten Meier (PR-Manager von Ascaron) erfinden Ausreden, wenn es um die ersten Angaben zum Nachfolger des Spiel des Jahres 2004 geht. Nichtsdestotrotz machte Redaktionsruks Alexander Frank die Typen mit selbst gebranntem Schnaps gefügig und kam somit an die geheimen Informationen heran. Die Ergebnisse seiner selbstlosen Recherche lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 64. Übrigens: Von den beiden Ascaron-Herren fehlt seit ihrem Besuch jede Spur. Trinken und fahren ist eben nicht gesund.



Torsten Meier von Ascaron (links) führt Alexander Frank **Sacred 2** vor.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		Call of Duty: Modern Warfare 2	100%
Maj. Anderson		Ubisoft	95%
Max Payne 3		Rockstar	90%
ACTION-ADVENTURE		Uncharted 2: Among Thieves	100%
Arkane Studios		Bethesda	95%
The Elder Scrolls V: Skyrim		Bethesda	90%
ACTION-ROLLENSPIEL		Diablo 3	100%
World of Warcraft: Cataclysm		Blizzard	95%
The Last of Us		Naughty Dog	90%
ADVENTURE		The Legend of Zelda: Breath of the Wild	100%
Far Cry 2		Ubisoft	95%
Assassin's Creed II		Ubisoft	90%
AUFBAU-STRATEGIE		StarCraft 2: Wings of Liberty	100%
Age of Empires III: The Asian Dynasties		Microsoft	95%
The Sims 4		Electronic Arts	90%
ECHTZEIT-STRATEGIE		Company of Heroes 2	100%
Warcraft 4: The Burning Crusade		Blizzard	95%
EGO-SHOOTER		Call of Duty: Modern Warfare 2	100%
Max Payne 3		Rockstar	95%
Assassin's Creed II		Ubisoft	90%
FLUGSIMULATION		Microsoft Flight Simulator X	100%
War Thunder		Gaijin	95%
MEHRSPIELER-SHOOTER		Call of Duty: Modern Warfare 2	100%
Overwatch		Blizzard	95%
ONLINE-ROLLENSPIEL		World of Warcraft: Cataclysm	100%
Final Fantasy XIII-2		Square	95%
RENNSPIEL		Gran Turismo Sport	100%
Need for Speed: Most Wanted		Electronic Arts	95%
ROLLENSPIEL		Diablo 3	100%
World of Warcraft: Cataclysm		Blizzard	95%
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		StarCraft 2: Wings of Liberty	100%
Age of Empires III: The Asian Dynasties		Microsoft	95%
SONSTIGE SIMULATIONEN		Microsoft Flight Simulator X	100%
War Thunder		Gaijin	95%
SPORTMANAGER		Football Manager 2014	100%
Pro Evolution Soccer 6		Konami	95%
SPORTSPIEL		Call of Duty: Modern Warfare 2	100%
Overwatch		Blizzard	95%
TAKTIK-SHOOTER		Call of Duty: Modern Warfare 2	100%
Assassin's Creed II		Ubisoft	95%
WIRTSCHAFTSSIMULATION		Stellaris	100%
Europa Universalis IV		Paradox	95%

SILVERFALL

AUF DVD
VIDEO

Spitz, die Ohren!

Viele Menschen denken bei Frankreich an Croissants, Baguettes, Froschschenkel, Zinedine Zidane. Monte Cristo will das mit *Silverfall* ändern.

Es tut sich zur Zeit viel auf dem Action-Rollenspielmärkte. Iron Lore beglückt die Spieler mit der *Titan Quest*-Erweiterung *Immortal Throne*, die Cyanide-Studios basteln fleißig an *Loki: Im Bannkreis der Götter* und Monte Cristo schickt mit *Silverfall* ein weiteres Spiel ins Rennen. Insofern ist jedoch noch immer Blizzards *Diablo 2* der wahre Genrekönig, trotz einer Grafik, die einem mittlerweile Tränen in die Augen treibt. Lassen wir uns überraschen, was der neue Konkurrent aus Frankreich zu bieten hat.

ES WAR EINMAL ...

Die Geschichte von *Silverfall* ist auf dem Fantasie-Kontinent Nelwë angesiedelt, der aus sieben Stadtstaaten besteht. Seit Anbeginn der Zeit waren die Bewohner von Nelwë der Magie ergeben und lebten im Einklang mit der Natur, doch die Zeiten ändern sich. Durch die industrielle Revolution sind einige der Staaten zu wahren Industrienationen geworden und haben begonnen, sich von der Natur und der Magie abzuwenden. Die Länder, bei denen der technische Fortschritt bisher noch nicht eingekehrt ist, verteidigen überzeugt die alten Werte. Zu Beginn des Abenteuers erleben Sie aus der Sicht eines mächtigen Zauberers einen Angriff auf Silverfall, Hauptstadt des Königreichs Egreid. Sie versuchen mit allen Mitteln, die Stadt zu verteidigen. Während Sie die Angreifer beschäftigen, fliehen in weiser Voraussicht viele der Bewohner in die nahe gelegenen Sümpfe, darunter auch Ihr Charakter – jetzt geht es erst richtig los!

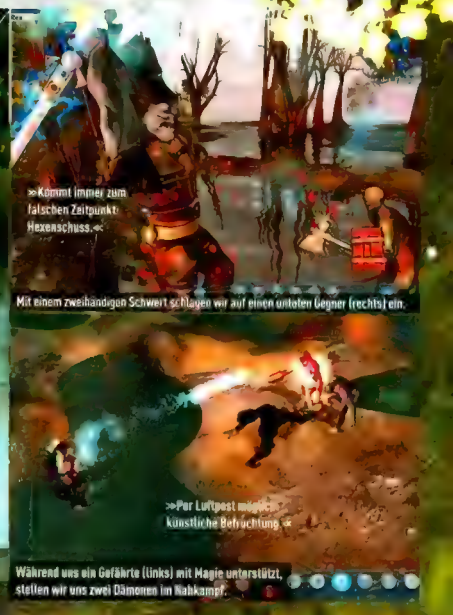
DU HAST ES IN DER HAND!

Am Anfang erstellen Sie genetypisch Ihre Spielfigur. Ungewöhnlich dagegen ist, dass Sie sich nicht sofort auf eine Klasse wie zum Beispiel Magier oder Kämpfer festlegen müssen. Alles, was Sie zu diesem Zeitpunkt bestimmen, ist die Rasse, das Geschlecht, das Aussehen und den Namen Ihres Helden. Noch auf Stufe 1 bekommen Sie Aufträge von verschiedenen Nichtspielercharakteren. So erhalten Sie

REIN ZUFALLIG

Im Action-Rollenspiel *Silverfall* haben die Gegenstände – wie in diesem Genre üblich – eine wichtige Bedeutung. Um eine möglichst große Vielfalt zu garantieren, werden alle Gegenstände zufallsgeneriert.

In *Silverfall* bestechen Sie Abenteurer in einer Fantasiewelt und erschaffen Ihren eigenen Charakter, wie hier: eine attraktive Elfin.



neue Gegenstände, mehr Erfahrung und steigen im Level – maximal bis Stufe 99. Es gilt zwischen Aufträgen und Nebenaufträgen zu unterscheiden. Die zuerst Genannten zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Geschichte des Spiels vorantreiben. Nebenaufträge sind optional und bieten Ihnen die Möglichkeit, zusätzliche Belohnungen einzusacken und mehr Erfahrung zu sammeln. Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten. Ein Durchschnittsspieler sollte mit den storyrelevanten Aufgaben schätzungsweise 30 Stunden beschäftigt sein. Nehmen Sie sich die Zeit für sämtliche Nebenmissionen, vergnügen Sie sich 50 bis 70 Stunden.

EIN WENIG ÜBER SICHT

Bereits nach wenigen Sekunden Spielzeit sticht einem die besondere Optik von *Silverfall* ins Auge. Bei sämtlichen Figuren sind die Konturen schwarz umrahmt, was dem Ganzen ein gewisses Comic-Flair verleiht. Wenn das nicht gefällt, dem steht die Option zu Verfügung, die Konturen zu deaktivieren. Der Rest der Welt kommt in einer schönen 3D-Grafik daher. Sämtliche grafische Spielereien wie Licht- und Wasserspiegelungen oder auch Partikeleffekte verleihen dem Spiel ein schönes Erscheinungsbild. Die frei drehbare Kamera lässt sich stufenlos rein- und rauszoomen. Das Manko: Auch wenn man bis zum Anschlag heraus-

zoomt, hat man nach unserem Geschmack nicht genug Übersicht. Für eine schöne Atmosphäre sorgen Wettereffekte und ein dynamischer Tag- und Nachtwechsel. Auch eine Physik-Engine ist am Start, so fallen Gegenstände physikalisch korrekt und Gegner werden von kräftigen Schlägen ordentlich weggeschleudert. Die Hintergrundmusik ist zwar kein orchesterlicher Hochgenuss, dafür aber dezent, angenehm und stimmig. Für eine optimale Koordination sorgt das Radar in der rechten oberen Bildschirmcke. Dort sehen Sie die nähere Umgebung, Feinde, Gruppenmitglieder, Nichtspielercharaktere. Pfeile weisen Ihnen den Weg zum Ziel des

aktuellen (Neben-)Auftrags. Zudem lässt sich auf Wunsch eine Weltkarte aufrufen, die Ihnen einen Eindruck davon verschafft, wo in der Welt von Nelwä Sie sich gerade befinden und was noch unentdeckt vor Ihnen liegt.

GEGEN STÄNDE!

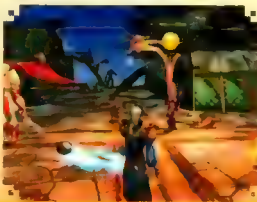
Einer der Grundpfeiler eines guten Action-Rollenspiels sind bekanntermaßen die Gegenstände. Bei *Silverfall* versucht man den Spieler auf besondere Weise zu stundenlangen Sammelorgien zu animieren. Jeder Gegenstand wird zufallsgeneriert und ist unterteilt in fünf Qualitätsstufen: normal (weiß), gut (gelb), sehr gut (grün), besonders (blau) und

STADTLEBEN

Welchen Weg Sie auch einschlagen, den der Natur oder der Technik, verändert sich die Hauptstadt Silverfall. Originell!

ZU BEGINN

Am Anfang zeigt Silverfall weder Ambitionen der Technik noch der Natur und sieht entsprechend neutral aus.



TECHNIK

Sollten Sie sich in Richtung Technik orientieren, finden Sie in Silverfall kaum noch Pflanzen, dafür prägen große Maschinen das Stadtbild.

NATUR

Wer sich für den Weg der Natur entscheidet, wandelt durch eine ergrünte Hauptstadt: Pflanzen, wohnen das Auge recht.



TESTLOGBUCH

Silverfall

„Als *Diablo 2*-Experte war ich gespannt, was *Silverfall* bietet“

DENNIS BLUMENTHAL



FREITAG, 2.2.2007 17:32 Uhr

Ich schwelge wieder einmal in Weiteroberungsplänen und male mir aus, wie ich mit meiner genetisch gezüchteten Armee (natürlich bestehend aus von Erdmännchen gerittenen Wölfen) die großen Nationen dieser Welt unterwerfe. Plötzlich wird alles um mich herum dunkel – Jo Hesse hat sich raubtierartig an mich herangeschlichen und drückt mir *Silverfall* in die Hand, mein Wochenende kann ich damit vergessen. Ich tröste mich mit dem Gedanken, wie er in naher Zukunft vor meiner Erdmännchen-Wolf-Armee panisch schreiend davontäuft.

SONNTAG, 4.2.2007 13:37 Uhr

Da ich Heide bin und somit den Sonntag über arbeiten darf, sitzen Kollege Ciszfelzlististscheibewski und ich allein in der Redaktion (von wegen! /Ann. von Mr.). *Silverfall* hat mich bisher positiv überrascht. Meinen Troll habe ich bereits richtig lieb gewonnen. Ich drehe mein Mausrad solange, bis es Funken schlägt, erst dann akzeptiere ich, dass man nicht weiter rauszoomen kann. Ich will mehr!

SONNTAG, 04.02.2007 15:52 Uhr

Herr Ciszblödswordspielmitseinemamenerfindewski und ich beschließen, die Redaktion zu verlassen. Auf dem Nachhauseweg weiche ich ihn in meine Weiteroberungspläne ein und biete ihm an, Führer einer Erdmännchen-Staffel zu werden. Er lehnt ab. Na warte, der Tag der Rache ist nah.

MONTAG, 05.02.2007 10:59 Uhr

Ich habe endlich herausgefunden, dass man auf der Minikarte zwischen Wegpunkten hin- und herreisen kann und man nicht ständig den kompletten Weg noch mal laufen muss. Ja, ich bin doof, aber die Funktion ist sehr praktisch

MITTWOCH, 07.02.2007 10:18 Uhr

Mein Artikel ist so gut wie fertig, nur das Testlogbuch fehlt noch... Wer hat das überhaupt eingeführt? Memo an mich selbst: den Schuldigen finden und die Erdmännchen auf ihn ansetzen. Wo war ich? Ach ja, *Silverfall*. Ich habe mich mittlerweile sehr gut eingespigelt. Die Bugs und Leistungseinbrüche sollen laut Flashpoint bis zur Veröffentlichung weitgehend ausgemerzt sein. „Solange ich atme, hoffe ich“, hat schon Cicero gesagt. Auf meine Anfrage in einem Geläuter nach einer Erdmännchen-Wolf-Armee erteile ich nur Gelächter. Ihr kommt auf meine Liste



Zu Beginn des Spiels steuert Sie einen erfahreneren Zauberer und versuchen, die Stadt Silverfall zu verteidigen.

außergewöhnlich (orange). Auch Set-Gegenstände sind im Spiel enthalten, wobei diese sehr rar gesät sind. Sets sind zur Zeit noch nicht farblich gekennzeichnet und lassen sich nur anhand der Bezeichnung zuordnen. Dadurch, dass die Gegenstände zufallsgenerierte Werte besitzen und in fünf Qualitätsstufen unterteilt sind, gibt es fast unendlich viele solcher Objekte. Damit kann man seine Ausrüstung immer weiter verbessern! Verwaltet werden die gesammelten Ausrüstungsgegenstände im genretypischen Inventar. Dieses wirkt allerdings nicht sehr durchdacht und genau wie Angela Merkel im Bundestag haben Sie schnell die Übersicht verloren, in Ihrem Fall natürlich über Rüstungen und Waffen.

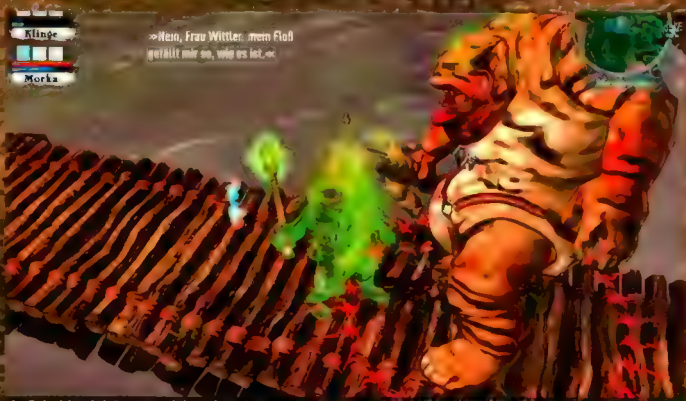
ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Glücklicherweise sind die Menüs zum Verteilen der Fertigkeiten- und Attributspunkte, die einen bei jedem Stufenanstieg beglücken, sehr ordentlich und übersichtlich. Die Attributpunkte verteilen Sie auf Stärke, Beweglichkeit, Vitalität und Intellekt – je nach angestrebter Spielweise. Die Fertigkeiten erweisen sich als ungleich komplexer. Grundlegend unterscheidet das Spiel drei Arten: Kampf, Magie und Sonstiges. Kampf untergliedert sich in Nah-, Fernkampf und Technik, Magie in Elementar-, Licht- und Schattenmagie und Sonstiges in Rassen-, Natur- und Technik-Fähigkeiten. Alles in allem kommt man so auf über 150 wählbare Fertigkeiten. Was höre ich Sie rufen? Da sei die Gefahr groß,

Fähigkeiten falsch zu verteilen? Auch hier haben die Entwickler bei Monte Cristo mitgedacht: Über bestimmte Nichtspielercharaktere können Sie bereits benutzte Fertigungspunkte zurückkaufen und neu verteilen.

TECHNIK VERSUS NATUR

Kommen wir langsam zu des Pudels Kern, der wohl größten Besonderheit von *Silverfall*. Wie zuvor kurz erwähnt, gibt es in der Welt von Nelwë einen Zwiß zwischen Technik und Natur. Diesem kann sich auch Ihr Protagonist nicht entziehen. Sie entscheiden sich im Laufe des Spiels auf verschiedene Arten für die eine oder andere Seite. Durch das Annehmen bestimmter Aufträge oder eindeutige Äußerungen in Dialogen bezeichnen Sie Farbe und schla-



Am Ende einiger Aufträge wartet ein besonders schwerer und großer Gegner, wie dieser Nephrologus (rechts).



Überraschend tauchen aus dem hohen Gras Gegner wie diese Spruchflanzgen (links) auf


»Ungeheimlich:
Wolfs Revier.«

Schlägt man den Weg der Natur ein, erhält man die Möglichkeit, sich temporär in ein Tier zu verwandeln.

gen so den ein oder anderen Weg ein. „Schön und gut, aber was habe ich davon?“ fragen Sie? Ganz einfach. Jede Seite verfügt über Anhänger. Wie im echten Leben haben sich die extremsten Verfechter der jeweiligen Seite organisiert und bekriegen sich nun. Aufseiten der Technik stehen die Goblins von Cloudworks, der Technik-Hauptstadt schlechthin. Für

die Natur ziehen die Beastmen von Gaian ins Feld. Je nachdem, für welche der beiden Seiten Sie sich entscheiden, erhalten Sie tatkräftige Unterstützung von der zugehörigen Gruppierung. Zudem gibt es Gegenstände, die Sie nur benutzen können, wenn Sie sich der jeweiligen Seite verschrieben haben. Auch auf die Fertigkeiten wirkt sich Ihre

Entscheidung aus. Beide Seiten offenbaren Ihnen je zehn Fähigkeiten, die Sie natürlich nur nutzen können, wenn Sie sich zur betreffenden Partei bekannt haben. Jeweils ein Beispiel: Machen Sie einen auf Natur, können Sie Lykanthropie lernen und sich in eine Art Werwolf verwandeln. Technik-Anhänger dagegen haben die Möglichkeit, ihren Charakter

mit Implantaten aufzumotzen. Klingt verdammt cool? Correc-temundo! Doch das ist noch nicht das Ende der Fahnenstange. Nehmen Sie die Hand noch mal aus der Hose, denn gleich muss umgeblättert werden. Als ob Ihre Entscheidung zwischen den beiden Mächten nicht schon genug Auswirkungen hätte, beeinflusst Ihre Wahl auch das Aussehen von

SO SPIELT SICH SILVERFALL

Silverfall ist ein Action-Rollenspiel wie aus dem Buche. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Spiel-Elemente.



KÄMPFEN

Die wohl am häufigsten ausgeübte Tätigkeit, sei es mit Magie, Fern- oder Nahkampfwaffen. In *Silverfall* kämpfen Sie am laufenden Band gegen diese Monster.

AUFTRÄGE

Die Geschichte wird fortgeführt durch Aufträge, die Sie von Nichtspielercharakteren erhalten. Zudem gibt es zahlreiche für die Story nicht relevante Aufgaben



KOMMANDIEREN

Ihre Gefährten sind zwar nicht dumm, doch es empfiehlt sich, ihnen stets konkrete Anweisungen zu geben. So stimmen Sie Ihr Team optimal aufeinander ab

SAMMELN

Wie in jedem vernünftigen Action-Rollenspiel gilt auch in *Silverfall*: Sie sammeln konstant Gegenstände und verbessern so Ihre Ausrüstung.



REISEN

Ihre Reise durch die Fantasiewelt führt Sie an die verschiedensten Orte. Nutzen Sie dabei die Reise-Funktion über die Wegpunkte, die Sie mit der Zeit erhalten.





Hier waren wir am im Nahkampf an einem Baumdrachen heran. Sie haben uns sprachen ihn zu bezaubern, weil er einem Bartbehalter angegriffen hat.

Silverfall. Sie erinnern sich, die Stadt, von der zu Beginn die Rede war! Stellen Sie sich auf die Seite der Technik, zieren maschinelle Konstruktionen das Stadtbild der Metropole. Haben Sie sich für die Natur entschieden, erblüht der Ort und Sie sehen die Stadt kaum noch vor lauter Bäumen. Sehr schick!

GIB DIR DEN REST!

Was gibt es noch? Ach ja, den Mehrspieler-Modus. Hier treten Sie entweder im Spieler-gegen-Spieler-Modus an oder bestreiten maximal zu acht

die Kampagne kooperativ. Nicht so cool wie ein *Serious Sam*, aber für uns einer der Höhepunkte des Spiels. Im Einzelspieler-Bereich sollen zwei freischaltbare Schwierigkeitsgrade eine hohe Wiederspielbarkeit garantieren. Aber auch wer das Spiel allein durchspielt, verzichtet nicht auf Gesellschaft. Während des Abenteuers schließen sich dem Spieler diverse Gefährten an. Kennt man schon seit *Diablo 2*, meinen Sie? Nicht ganz. Die Begleiter hier unterscheiden sich gewaltig von den charakterlosen Söldnern aus Blizzards Pendant. In *Silverfall* steht hinter jedem der Begleiter eine Person mit eigener Lebensgeschichte und individuellem Charakter. Sie können ihnen Anweisungen für ihr

Verhalten im Kampf geben und sich mit ihnen unterhalten. Wie Sie mit den Kollegen umgehen, hat direkten Einfluss auf die Beziehung zwischen Ihrem Protagonisten und den Kompagnons. Was das bringt? Ganz einfach: Sind die Kompagnen gut auf Sie zu sprechen, legen sie sich im Kampf richtig ins Zeug und vermitteln Ihnen die eine oder andere Nebenmission. Sind Sie bei den Helfern so beliebt wie ein GEZ-Mitarbeiter, tun sie ihre Pflicht, aber eben nicht mehr. Interessant: Es ist sogar möglich, dass sich ein(e) Begleiter(in) in Ihre Figur verliebt! *Silverfall* hat somit das Potenzial, sich auch langfristig im Action-Rollenspiel-Genre einen Namen zu machen.

Dennis Blumenthal

Info: www.silverfall-game.com



DENNIS BLUMENTHAL

Ich gestehe, dass ich recht skeptisch an *Silverfall* herangegangen bin. Als *Diablo*-Junger der ersten Stunde ist man eben vorbelastet. Nachdem ich aber einige Zeit in die Welt von *Silverfall* eingetaucht bin, hat mich das Spiel positiv überrascht. Charaktere mit Tiefgang, der Konflikt zwischen Natur und Technik mitsamt all seinen Ausmaßen, sehr viele Fähigkeiten und die Liebe zum Detail machen *Silverfall* zu einem sehr guten Action-Rollenspiel. Was die Wertung runterzieht, sind Programmfehler und einige nervige Elemente, etwa das undurchdachte Inventar. Sollten die Entwickler diese Schwächen per Patch beheben, gibt es kaum noch etwas zu meckern!



CHRISTIAN GURNTH

Die Comicoptik der Charaktere macht mich an die Zaubereffekte sehen schon aus. Die Benutzerführung hingegen wirkt auf mich unangenehm. Wie der alte *Genie-Titan Diablo 2: Lord of Destruction* beweist, ist in diesem Punkt wenig oftmals mehr. Zudem erscheint *Silverfall* relativ zeitgleich mit einigen anderen Action-Rollenspielen: *Loki* und *Titan Quest*. *Immortal Throne* sind nur zwei potenzielle Kundendiebe. Auch wenn die Mehrspieler-Modi einigen Spaß beinhalten, richtig aufdrehen kann *Silverfall* nur im Einzelspieler-Modus. Für einsame Abenteurer und Leute, die auf *Diablo 3* warten, ist *Silverfall* aber ein netter Zeitvertreiber. Genre-Liebhaber sollten es zumindest ansprechen.



Silverfall

PREIS Ca. € 40
TERMIN 9. März 2007

GENRE Action-Rollenspiel
ENTWICKLER Monte Cristo
VERTRIEB Flashpoint AG
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENGS
2 GHz, Direct-X 9 Grafikkarte mit 128 MB, 512 MB RAM, 9 GBbyte HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spieler gegen Spieler oder kooperativ bis zu acht Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG 88%
GRAFIK 87%
SOUND 82%
STEUERUNG 82%
MEHRSPIELER 88%

- Programmfehler - 6-
- Nerviges Inventar - 5-
- Gelegentlich Leistungseinbrüche - 3-
- Teilweise unübersichtlich - 3-

SEHR GUT
Gelungenes Action-Rollenspiel mit innovativen Ideen und schöner Atmosphäre!
83%
EINZELSPIELER

VERGLEICH



Silverfall

- PRO + CONTRA
- Interessanter Konflikt
 - Gelungene Atmosphäre
 - Programmfehler
 - Teilweise unübersichtlich

83%
EINZELSPIELER



Titan Quest

- PRO + CONTRA
- Klasse Geschichte
 - Top Grafik
 - Umständliches Inventar
 - Schlechtes Balancing

82%
EINZELSPIELER



Diablo 2: Lord of Destruction

- PRO + CONTRA
- Sehr atmosphärisch
 - Geniales Spielgefühl
 - Technisch veraltet
 - Weniger Gegenstände

78%
EINZELSPIELER



»Feiert gerne im Wochenende.«
Oliver Kahn

Prüfstand: Silverfall

Mit seiner comichaften und detaillierten Optik und einer Unterstützung für Ageias PhysX-Chip bietet das Action-Rollenspiel einiges an Technik. Trotzdem brauchen Sie keinen High-End-PC, um in den Genuss aller Details zu kommen.

MAXIMALE DETAILS



Silverfall verwandelt das Auge des Action-Rollenspieler in gleichsam wirkungsvollen Texturen, detaillierten Schatten, einer aufwendigen Beleuchtung und Bäumen sowie Objekten mit einer hohen Geometrie.

MINIMALE DETAILS



Durch die niedrige Sichtweite verschwinden weiter entfernte Objekte im Pixelrausch. Der Detailgrad der Objekte und Spielfiguren ist sichtbar verringert. Die Texturen sind sehr unscharf und alle Schatten fehlen.

Tuning-Tipps

Um **Silverfall** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3,5 Gigahertz
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2 Gigahertz, 512 Megabyte Speicher, Geforce 6600/Radeon 9600XT sollten Sie:

- Alle Schatten deaktivieren
- Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 einstellen
- Eine niedrige Qualität der Texturen wählen
- Shader-Einstellungen auf „Niedrig“ setzen
- Sichtweite auf „Niedrig“ verringern

Mit 3 Gigahertz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 6800 GT/7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:

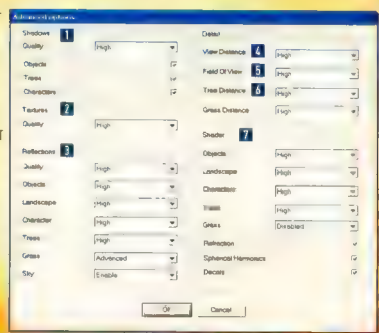
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter Texturqualität „Hoch“ wählen
- Die Qualität der Schatten auf „Mittel“ reduzieren
- Im erweiterten Optionsmenü bei den Shader-Einstellungen unter „Objekte“ und „Charaktere“ „Hoch“ und unter „Landschaft“ und „Bäume“ „Mittel“ einstellen
- Die Qualitätseigenschaften der Reflexionen auf „Mittel“ stellen und alle weiteren Optionen unter dem Menüpunkt deaktivieren
- Unter Shader-Einstellungen „Refractions“, „Spherical Harmonics“ und „Decals“ aktivieren
- Alle Optionen unter „Detail“ auf „Mittel“ stellen

Mit 3,5 Gigahertz, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 XTX sollten Sie:

- Schatten auf „Hohe Qualität“ stellen
- Als Auflösung 1.280x1.24 wählen
- Sichtweite, Texturqualität und Shader-Qualität auf „Hoch“ einstellen
- Eine zweifache Kantenglättung einschalten
- Mit einem vierfachen anisotropen Texturfilter spielen

Das erweiterte GRAFIKMENU von Silverfall: die wichtigsten Schalter

- 1 Schatten:** Spieler mit einem leistungsschwachen System sollten zugunsten der Leistung komplett auf Schatten verzichten.
- 2 Texturqualität:** Eine niedrige Texturqualität sorgt für eine sichtbar schlechtere Optik und bringt nur ein Leistungsplus von rund zehn Prozent. Daher nur bei einer Einstiegsgrafikkarte wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT auf „Niedrig“ reduzieren.
- 3 Reflexionsqualität:** Für detaillierte Reflexionen auf Objekten, der Landschaft, den Charakteren und den Bäumen ist erst eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT ausreichend leistungstark.
- 4 Sichtweite:** Eine geringe Sichtweite entlastet den Prozessor und die Grafikkarte, da weiter entfernte Objekte nicht mehr dargestellt sind.
- 5 Rückblick:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, empfehlen wir, das Sichtfeld auf ein Minimum zu verringern.
- 6 Sichtweite Bäume:** Sind Bäume in der Ferne nicht zu erkennen, hat Ihr Prozessor weniger zu ackern, da er deren Geometrie nicht berechnet.
- 7 Objekt-/Landschaft-/Charakter-Shader:** Kommt bei der Darstellung der Gegenstände, Landschaft oder des Pixel-Personals das Shader-Modell 3 (Einstellung: „Hoch“) zum Einsatz, besitzen diese einen hohen Grad an Geometrie und sind mit mehreren Texturschichten verziert.



LEISTUNG

*Qualitätsmodus: Im Dreifachmodus und zweifache Kantenglättung und 4 antialiasing Filter aktiviert

GRAFIKKARTEN	PROZESSOREN	EINSTEIGER-PC	AUFSTEIGER-PC	SPIELER-PC	HIGH-END-PC	RAM	LEISTUNGSMERKMALE
		Geforce FX 5600 GT, Geforce 5600, Radeon 9800XT, X700 Pro	Geforce 6600 GT, Radeon 9800 Pro, X700 Pro	Geforce 6800 GT, Radeon 9800 Pro, X700 Pro	Geforce 7800 GTX, Radeon 9800 Pro, X700 Pro	256 MByte, 1 GByte, 2 GByte	Damit Sie das Hack&Slay-Vergnügen im Diablo 2-Stil ruckelfrei genießen können, sollten ein 3,5-Gigahertz-Prozessor, eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sowie ein Gigabyte Hauptspeicher in Ihrem Spiele-PC stecken. Setzen Sie bei Leistungsabbrüchen die Schatten- oder die Objektqualität in den Shader-Einstellungen auf „Niedrig“. Das kann für einen Leistungsanstieg von rund 33 Prozent sorgen.
ab 2 GHz	HAH, DETAILS						
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	HAH, DETAILS						
ab 3 GHz oder XP 3000+	HAH, DETAILS						
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	HAH, DETAILS						
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4800+/X2 3800+	HAH, DETAILS						



Wir stehen in einer Lagerhalle, dem Startpunkt unserer Partei. Im Hintergrund: ein Truppentransporter und ein Panzer.

WAR ROCK

Hier kommt die Nachhut

AUF AB-18-DVD
VOLL-VERSION

VERGLEICH
Battlefield 2

72%

2142

81%

81%

Sie stehen auf Mehrspieler-Shooter, haben aber so wenig auf dem Konto wie pakistanische Slum-Kinder? **War Rock** ist Ihre Rettung!

„Was soll das denn? Wie können die Heins von der PC ACTION ein aktuelles Actionspiel testen und es gleichzeitig als Vollversion auf dem Datenträger anbieten? Das ist doch total irrel!“, rufen erregte Leser an dieser Stelle. Ruhig Blut, liebe Anhängerschar. Es geht alles mit rechten Dingen zu, jedoch sollten Sie sich keine großen Hoffnungen machen, dass wir beim zukünftigen *Crysis*-Test die Verkaufsfassung des deutschen Edel-Ballertitels beilegen. Die koreanischen Macher bieten den Mehrspieler-Shooter *War Rock* nämlich kostenlos auf ihrer Internetseite an.

DER MIX MACHT'S

Im Januar ging der Beta-Test von *War Rock* zu Ende und seit Anfang Februar gibt es die erste Vollversion für 24 Euro zu kaufen. Diese brauchen Sie aber nur, falls Sie sofort sämtliche Wummen möchten, für deren Freischaltung Otto Normalzocker Wochen benötigen. Ebenfalls im Paket: Pappkarten der virtuellen Schauplätze und schicke *War Rock*-Hundemarken. *War Rock* ist eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Battlefield 2*. Dabei haufen Sie sich in drei Modi die virtuelle Munition um die Ohren. Die Variante Close Quarters Combat erinnert stark an Valves Terroristenhatz *Counter-Strike*. Die Partei Derberan spielt den Bösewicht und legt an markierten Stellen einen

Sprengsatz, den die gegnerische N.I.U. entschärfen muss. Läuft der Zeitzähler ab, explodiert die Bombe und die Derberan-Mitglieder kassieren massig Punkte. Ein feiner Unterschied zu *Counter-Strike* ist jedoch, dass *War Rock* die Erfolge des Spielers speichert. Jeder Abschuss und jede entschärfte Bombe lassen Ihren Kontostand wachsen. Genau wie in Online-Rollenspielen steigen Sie irgendwann einen Level auf, wenn Sie genug Erfahrungspunkte gesammelt haben.

MASSIG MODI

Während Sie bei Close Quarters Combat auf kleinen Karten unterwegs sind, bietet Urban Ops mehr Platz und gleichzeitig einen größeren Handlungs-

spielraum. Sie sind nicht nur auf die Infanterie angewiesen, sondern setzen Ihren virtuellen Hintern schon mal in Panzer, Truppentransporter, Helikopter und Flugzeuge. Ganz Mutige fetzen mit dem Motorrad durch die Landschaft und überspringen Zäune oder gegnerische Fahrzeuge. Das Fahrgefühl ähnelt den Zweirädern aus dem Mehrspieler-Shooter *Joint Operations*. Die Ziele in Urban Ops sind wie in der *Battlefield*-Serie strategisch wichtige Positionen, die es zu besetzen gilt. Je länger eine Partei einen Flaggenpunkt hält, desto höher werden ihre Siegchancen. Hat der sogenannte Ticket-Zähler null erreicht, verliert die betroffene Partei. Genauso verläuft es beim dritten Modus namens Battle Group.



Auf der Karte Havana entdecken wir einen verbündeten Scharfschützen, der feindliche Soldaten ins Visier nimmt.



Auf den Straßen der Karte Cinlunira ballern wir gemeinsam mit einem Kameraden auf ein feindliches Vehikel, das gerade in die Luft geht.



Mit dem flinken Motorrad springen Sie sogar über Objekte und fahren auf einem Rad.



Verdammt, nach dem Schuss aus noch ein Panzerfahrzeug!

Die Flak-Geschütze sind sehr effektiv im Kampf gegen Angriffe aus der Luft.

Diese Spielart fällt größer aus als Urban Ops und konzentriert sich auf heftige Materialschlachten mit Flug- und Fahrzeugen. Wer also mit einer popeligen Maschinenpistole ins Gelände rennt, den könnte schon mal eine mächtige Fliegerbombe in Pixelstücke reißen. Wer nicht in die Luft geht, vergeht sich an den zahlreichen Flakgeschützen. Wirklich viele frische Ideen präsentiert War Rock nicht, doch einem geschenkten Gaul schaut man nicht so genau ins Maul.

FRISCH AUS ASIEN?

War Rock hat im Vergleich zu den großen Mehrspieler-Shooter-Marken einen Vorteil: Der Titel ist überraschend einsteigerfreundlich. Anspruchsvolle Vehikel wie die Kampfubschrauber, die bei Battlefield 2 beispielsweise nur echte Profis bedienen sollen, lassen sich beim koreanischen Pendant simpel durch die Lüfte steuern. Jedoch wissen wir seit Pong, dass es nicht allein auf die Grafikkuläre Optik. Die Animationen der Soldaten präsentie-

ren sich zweckmäßig und den Fahrzeugen mangelt es an Details. Zudem verschwinden Spieler manchmal in anderen Objekten. Dies hat jedoch seine Gründe: Die erste Fassung von War Rock erschien in Asien nämlich bereits 2004. Im Laufe der Jahre wurde die Grafik-Engine zwar verbessert, kann sich aber mit Battlefield 2 und Konsorten optisch nicht messen. Jedoch wissen wir seit Pong, dass es nicht allein auf die Grafik ankommt.

Lukasz Cisewski

Info: www.warrock.net



War Rock

PREIS € 24,- (Premium)
TERMIN 9. Februar 2007

GENRE Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER Dream Execution
VERTEIL K2 Network
USK-FREIGABE Noch nicht geprüft
SPRACHE/TEXT Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS

800 MHz, 512 MByte RAM, 950 MByte HD, Windows Me/2000/XP, Breitband-Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Close Quarters Combat, Urban Ops, Battle Group; 1 Spieler pro Benutzerzugang

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
EINZELSPIELER

75%

72%

SPIELSPASSWERTUNG

100
-10%
-6%
-3%
-2%

GUT

Feine Battlefield-Alternative. Abonnenten legen unsere DVD ein und probieren sie aus!

79%
MEHRSPIELER

Fehler-Ware

War Rock präsentiert sich technisch solide, doch manchmal gehen uns die Bugs wirklich auf den Sack. Die Macher arbeiten aber an dem Problem.



Ärgerlich: Es kommt öfters vor, dass Sie beispielsweise mit Ihrem Panzer an einem Objekt hängen bleiben und sich aus dieser misslichen Lage nicht mehr retten können. Wenn dann niemand das eingeklemmte Vehikel zerstört, wird es am Startpunkt nicht mehr nachgeliefert und fehlt permanent. Auf dem Bild links sehen Sie das Ergebnis einer spektakulären Sprungeinlage mit dem Motorrad. Dabei landeten wir direkt auf dem Stachelndraht eines Zauns, die Füße unseres Soldaten stecken in der Grafik. Arggh!

»Bei BMW im Test: Extra-Karosserie zum Wechseln falls mal die Götin ans Steuer will.«

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Deutsche Wehrarbeit

»Hauptpunkt für viele enthalten«

Mit dem mächtigen Goliath-Transporter fahren wir durch das virtuelle Leipzig, während um uns herum Granate explodieren.



LUKASZ CISZEWSKI

Zwei Fahrzeuge, immerhin. Der neue EU-Transporter ist ein echt feines Gefährt. Doch warum muss ich zehn Euro bezahlen, um ihn steuern zu dürfen? Ich wage zu behaupten, dass Dice die beiden Vehikel, die in *Northern Strike* ihren Einstand feiern, schon ins Hauptspiel *Battlefield 2142* hätte einfügen können. Sei's drum, für kleines Geld kriegen Anhänger immerhin noch drei nette Karten, die jedoch kaum an unsere Heimat erinnern. So gibt es beim Stadtbild von Remagen und Leipzig nur minimale optische Unterschiede. Schade.

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Battlefield 2:
Euro Force



Battlefield kriegt Nachwuchs. In der Mini-Erweiterung *Northern Strike* schlagen Sie sich durch deutsche Gefilde.

Das Booster-Pack-Prinzip hat ordentlich begonnen: Als im März vergangenen Jahres das erste Mini-Erweiterungs-Pack namens *Euro Force* für *Battlefield 2* erschien, waren wir guten Mutes. Für schlappe zehn Euro bekamen wir neben spaßigen Schauplätzen in Asien eine neue Euro-Partei und einige heimische Kriegsgeräte, wie beispielsweise den Leopard-2-Panzer. Damals war die Welt noch in Ordnung, der beliebte teambasierte, futuristische Mehrspieler-Ego-Shooter machte wieder mehr Laune. Doch beim zweiten Booster Pack *Armored Fury* begannen die Macher zu geizen. Frische Schießseisen suchten Spieler vergeblich, drei unspektakuläre Einsätze in den Vereinigten Staaten sorgten für Enttäu-

schung. Wie sieht's nun also mit der ersten Zwerg-Erweiterung für *Battlefield 2142* aus?

ICH WILL MEHR!

Wir reden nicht lange um den heißen Kriegsbrei herum, auch mit *Northern Strike* werden wir nicht ganz warm. Haha, warm! Verstehen Sie? *Battlefield 2142* spielt doch in einer zukünftigen Eiszeit! Wieder bietet das Booster Pack drei neue Schlachtfelder. Die spielen in Deutschland. Auf der Karte „Liberation of Leipzig“ kämpfen Sie nicht gegen protestierende Ossi-Horden, sondern um die Vorherrschaft in Mitteleuropa. Doch stadtkundige Spieler erkennen Leipzig ebenso wenig wie unseren Regierungssitz in der Hauptspiel-2142-Karte „Fall of Berlin“. Die Karte „Bridge at Remagen“ verfrachtet Sie in das Rheinland, wo Truppen der Europäischen Union (EU) und der Panasiatischen Koali-

tion (PAC) um eine strategisch wichtige Brücke streiten. Wirklich gelungen finden wir „Port Bavaria“. Dort schießen sich EU und PAC mit Schleudersitzen einen Berg rauf und runter. Für noch mehr Laune sorgen die zwei Neuzugänge beim Fuhrpark, wobei die EU das definitiv bessere Los gezogen hat. Die Europäer dürfen sich in den massiven Goliath-Truppenpanzer setzen und die gegenrische Infanterie aufmischen. Das dicke Ding ist zwar langsam wie Kollege Günthn beim Hundertmeterlauf, hält aber so viel aus wie Vitali Klitschko. Die PAC muss sich derweil mit einem fliegenden Buggy zu friedengeben. *Northern Strike* bietet Anhängern drei nette Karten und kaum spielerische Änderungen. Für das nächste Booster Pack wünschen wir uns eine weitere Partei und neue Schießseisen!

Info: battlefield2142.ea.com



Battlefield 2142: Northern Strike

PREIS: Ca. € 10,-
TERMIN: 8. März 2007

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Dice
VERTEILBER: EA
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT: Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN: Nein

MINDESTEN: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,54 GByte HD, Win98, Battlefield 2142

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus, Koop, Angriff, Titan-Modus;
1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	85%
EINZELSPIELER	

- Keine neue Partei -10%
- Keine frischen Waffen -10%
- Leblose Umgebung -5%
- Nur zwei Fahrzeuge -5%

BEFRIEDIGEND

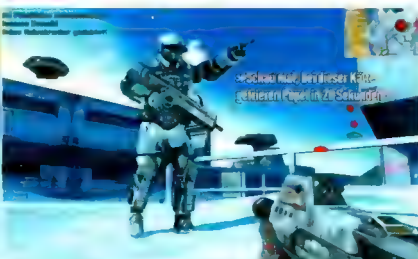
Wenig Neues für wenig Geld: Wer die beiden frischen Vehikel steuern will, greift zu

70%
MEHRSPIELER



»Christoph Daum freut sich über den ersten Schnee 2007.«

Flink: der neue Hover-Buggy namens IFV Nachimoto.



Ein verblinderter Soldat gibt die Marschrichtung an.

RED OCEAN

Ab März könnte jeder Atemzug dein letzter sein.



www.redocean-game.de



Um Gegner zu erledigen, benötigt man verschiedene Taktiken. Feuerkraft ist allerdings nie verkehrt.

INFERNAL

Teuflich und gut!

AUF AB-
18-DVD
DEMO

VERGLEICH

Familiär
Legend
77%

Schleier Cell
Double Agent
87%

87%

87%

Heiße Frauen, der Satan, furchtlose Untertanen, eine Menge Waffen: Willkommen im infernalischen Action-Adventure von Eidos.

Im Leben eines Mannes gibt es Momente, in denen er sich entscheiden muss – für Gut oder Böse, Seitensprung oder Monogamie, Schalk oder doch lieber einen echten Fußballverein. Ryan Lennox sieht sich mit solch einem Gewissenskonflikt konfrontiert: Der gute Junge wurde aus dem Himmel verbannt und fristet nun ein Dasein als gefallener Engel in Menschengestalt. Doch nicht nur er hat mit dem Himmel seine Probleme: Die Gotteskrieger von Etherlight töten einen Höllenagenten nach dem anderen. Strenggläubige Leser halten sich nun die Augen zu: Ryan bekommt das teuflische Angebot, infernale, also höllische Kräfte zu nutzen und dem lieben Gott samt seiner Gefährten für knapp zehn Spielstunden und fünf Missionen in den heiligen Hintern zu treten.

ZAUBEREI?

Gleich nach der verwirrenden Introsequenz, bei der man Sie

in einen Hinterhalt lockt, der Lockvogel Ihnen jedoch zur Flucht verhilft, schlüpfen Sie in die Haut von Ryan und steuern den sympathischen Burschen aus der Verfolgerperspektive. Zu Beginn wehren Sie sich gegen anstürmende Etherlight-Gruppierungen, vertrauen dabei aber noch auf pure Waffengewalt und nicht auf diabolische Hilfen. Erst nachdem Sie die Falle verlassen und dem Tod entkommen konnten, bekommen Sie die Fähigkeiten von Lucius Black, dem Anführer von Abyss. Um diese Kräfte nutzen zu können, brauchen Sie Mana: böses Mana. Für jede Aktion, die Ihnen zur Verfügung steht, bedienen Sie sich an Ihrem Vorrat. Ist die Reserve aufgebraucht, erledigen Sie Widersacher, um Mana zu regenerieren und erneut auf Ihre Fertigkeiten zugreifen zu können. Eine weitere Möglichkeit der Managewinnung: Sie suchen dunkle und böse Orte auf. Dort füllt sich Ihr Vorrat wie von Geisterhand. Himmlische Orte wie Kirchen und Kapellen, deren Kraft von heiligem Licht kommt, sollten Sie meiden

wie der Teufel das Weihwasser: An diesen Orten verlieren Sie automatisch an Mana und stehen starken Feinden somit schutzlos gegenüber.

TEUFELISCH SAUGEN!

Chauvinisten aller Länder sind sich einig: Säfte absaugen ist Frauensache. Nicht ganz richtig, auch Lennox kann das – und zwar von erledigten Gegnern. Dafür stellt er sich über sie, legt ihnen die Hand auf und der kostbare Lebenssaft und Mana-Energie fließen. Zudem finden sich so Schlüssel, Munition oder Waffen. Entschärft für Deutschland: Am Boden liegende Gegner können nicht mehr beschossen werden. Mit der Höllensicht erkennen Sie in den Spielabschnitten verteilte Mana- und Lebensenergiequellen oder versteckte, auf Wände geschriebene Geheimcodes. Teleportation ermöglicht es Ihnen, für wenige Sekunden an einem anderen Ort aufzutauchen und dort Schalter, Türen und ähnliches Gelöt zu betätigen – auf diesem Weg greifen Sie zudem hinterücks Gegner wie die Flammenwerferbrigade an. Eine weitere

nützliche und witzig animierte Fertigkeit ist die Telekinese: Mit ihr lassen sich Gegenstände und Gegner in die Luft heben und auf den Boden knallen. Hauptzauber ist allerdings der Höllenangriff. Mit der linken Maustaste attackieren Sie die Diener Gottes, mit gedrückter rechter Maustaste aber zünden Sie infernales Feuer unter deren Hintern! Zwischen- und Endbosse lassen sich oftmals nur auf diese Weise ausschalten.

DIESE FÄUSTLINGE SIND TOLL!

Die Synchronisation ist gelungen: Mit Satan philosophiert Lennox etwa über Strickpullover und Fäustlinge – er ist eben wie unser PC ACTION-Guru Fränkel ein harter Brocken mit weichem Kern. Der Atmosphärenkiller ist jedoch die unglaublich schlechte Lippen-synchronität während der Zwischensequenzen. Die Charaktere hätten keine Chance in der Pornofilmindustrie, sie machen den Mund nicht vernünftig auf. All die liebevoll gesprochenen Aufnahmen wirken dadurch wie bei einer billigen US-Verkaufsshow.



An einigen Stellen nutzen wir Inventar wie diese Schienanlage, um böse Dämonen zu vernichten.



Eine Ihrer Fertigkeiten erlaubt es Ihnen, Gegner nach Gegenständen und Lebensenergie zu durchsuchen.



In dieser Zwischensequenz schließen Sie den Pakt mit Lucius Black. Sie bekommen Superkräfte und dienen dafür fortan der Höllearmee.

GOTTES WERK ...

Die Grafik überraschte positiv. Die Figuren sind schick animiert, die Effekte der Spezialfertigkeiten ließen uns staunen. Actionkost erster Güte. Leser, die eine Ageia-Karte haben, freuen sich über feinere Animationen und realistischeres Verhalten von Gegenständen (siehe Extrakasten oben rechts).

... UND TEUFELS BEITRAG

Doch jede Medaille hat eine Kehrseite – im Falle von *Infernal* sind das unlogische Rätsel und fehlende Missionsinfor-

mationen, die Orientierungsdeppen das Leben erschweren. Beispiel: Sie befinden sich in einer Gaskammer. Ihre Aufgabe ist es, sie zu deaktivieren. Logischerweise versuchen Sie per Teleport außerhalb der Kammer an Schalter zu kommen, die die Todesmaschinerie stoppen. Nach zwei Stunden intensiver Begehung und vieler Tode fallen Ihnen mitten im Raum vier Terminals auf: Die klicken Sie an – das tödliche Gas entweicht! Wer um Himmels willen baut eine Deaktivierungsmöglichkeit in einer Todesfalle? Die

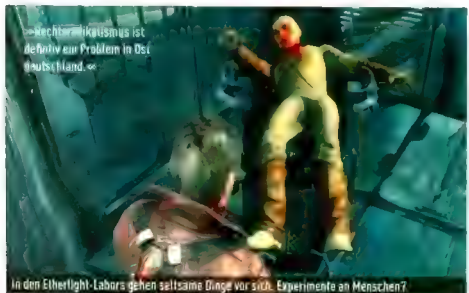
KI reagiert gut, handelt aber zu oft nach gleichen Mustern. Ein weiterer Spielspaßkiller ist das schlechte Missionslogbuch. Oftmals streunt man minutenlang durch die Gegend – ohne zu wissen, wo es weitergeht.

AUF TEUFEL KOMM RAUS!

Ist Lennox echt nur des Teufels Famulus (für minderbemittelte Textchefs: Diener)? Eine ver-teufelt gute und verzwickte Geschichte erwartet Sie bei *Infernal*. Wenn Sie keine 08/15-Kost wollen: zugreifen!

Christian Gurnth

Info: www.infernalgame.com



In dem Ethertight-Labors gehen seltsame Dinge vor sich. Experimente an Menschen?

Fortgeschrittene Physik

Wenn Ihnen die normalen Spiel-effekte nicht reichen, dann bauen Sie eine Ageia-Physik-Karte ein.

Sie wollen detailliertere Explosionen? Im Wind wehende Haare machen Sie an? Wenn Sie auf Fässer schießen, wollen Sie den Inhalt physikalisch korrekt auf dem Boden verteilt sehen? Sollten Sie all diese Fragen mit „Ja“ beantworten, dann ist *Infernal* Ihr Spiel – vorausgesetzt in Ihrem Rechner wartet eine Physik-Karte. Diese dient dazu, dem Prozessor und der Grafikkarte rechenintensive Vorgänge, wie das räumliche Verhalten von Flüssigkeiten, abzunehmen. Weitere Titel mit Ageia-Unterstützung sind zum Beispiel: *Silverfall* (Test ab Seite 75) und *Stoked Rider*.



Infernal

PREIS
TERMIN
Ca. € 35,-
23. Februar 2007
GENRE
ENTWICKLER
VERTRIEB
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Action-Adventure
Metropolis Software
Eidos
Keine Jugendfreigabe
Deutsch
Ja

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MB RAM, 2,1 GByte HD, Windows
2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Mehrspieler-Modus für gefallene Engelskrieger

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

85%
82%
82%
84%
-

SPIELSPASSWERTUNG: 100
■ Unübersichtliches Missionsdesign - 7%
■ Unlogische Rätsel - 6%
■ Die KI verhält sich oft gleich - 3%
■ Sprecher nicht lippsynchron - 1%
■ Schlechtes Logbuch - 1%

SEHR GUT
Teufel, ordentlich viele
Waffen und geile Sprüche. Nicht perfekt, aber
ein Kauf lohnt sich.

82%
EINZELSPIELER



BATTLESTATIONS: MIDWAY

Ein Grund zum Feuern

AUF DVD
DEMOVERGLEICH
Battlefield
1942
BATTLEFIELD
83%Blazing Angels:
Sea Hounds
82%

Heute sind Japaner mit Kame-ras bewaffnet und maximal wegen ranziger Sushis eine Bedrohung. Vor gut 65 Jahren sah die Sache anders aus.

Wir schreiben den 7. Dezember 1941. Ihr Alter Ego, Leutnant Henry Walker, ist gerade in Pearl Harbor angekommen und denkt, hier eine ruhige Kugel schieben zu können. Nichts da! Als Sie sich gerade auf einer Besichtigungstour durch den

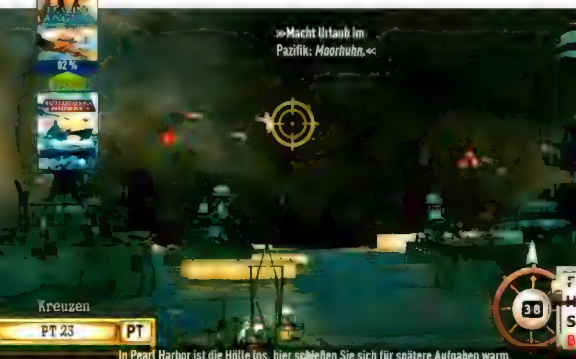
Hafen befinden, taucht plötz-lich eine Meute japanischer Flieger auf. Herzlich willkommen im Krieg! Aber beginnen wir lieber von vorn ...

ALLER ANFANG IST ZÄH

Zunächst kämpfen Sie nicht gegen Japaner, sondern gegen den Schlaf: Das Tutorial zieht sich wie eine Darmspie-gelung, ist aber notwendig. Als Navy-Offizier haben Sie

nämlich einiges zu tun. Auf ei-ner strategischen Karte befähigen Sie über 60 authentische Vehikel aus dem Pazifik-Krieg – vom Kanonenboot bis zum Schlachtschiff. Durch Träger und Flugfelder schicken Sie zu-dem jeweils bis zu zwölf Bom-ber oder Jäger in den Kampf. Trotz der Komplexität des Spiels funktioniert das wun-derbar einfach: Einheit wählen, Wegpunkt setzen oder Gegner

anvisieren – fertig! So weit, so alt. Jetzt kommt der Clou: Per Tastendruck klemmen Sie sich hinter Steuer und haben den Finger höchstpersönlich am Abzug, wenn Ihr Schlachtschiff mit einer Breitseite einen Zer-störer versenkt, Ihr Bomber einem japanischen Träger Tor-pedos in die Flanke jagt oder Ihr Jäger mit einer gezielten MG-Salve feindliche Flug-zeuge in 1.000 Stücke reißt.



In Pearl Harbor ist die Hölle los, hier schließen Sie sich für spätere Aufgaben warm.

Keine Starthilge: Unsere Wildcat hat den feindlichen Bomber noch vor dem Abheben erwischt.



Genial: Über 100 Einheiten in einer epischen Schlacht – und Sie sind mittendrin!

KARTENSPIEL

Mit knapp vier Stunden Spielzeit ist die Kampagne so verdammt kurz geraten wie Kollege Wollners Genital. Während Sie zu Beginn der seichten Geschichte lediglich ein Patrouillenboot steuern, befähigen Sie im weiteren Verlauf immer größere – und immer mehr – Einheiten. Das bringt aber nicht unbedingt mehr Spaß. Zunächst erleben Sie einen wirklich gelungenen Genremix, doch später verfolgen Sie die Schlacht zu oft auf der Karte. Neben der Kampagne erwarten Sie zwölf Einzelmissionen, bei denen Sie als japanischer Pilot, U-Boot- oder Schiffskapitän gegen die US Navy antreten. Obwohl sich die Einsätze vom Aufbau stark unterscheiden – mal verteidigen Sie einen Inselstützpunkt gegen Flugzeuge, mal führen Sie eine kleine Flotte durch feindliches Territorium – spielen sie sich doch alle sehr ähnlich. Ihr Gegner geht immer mit ein und derselben Taktik vor: Er wirft Ihnen sein gesamtes Arsenal in mehreren Angriffswellen entgegen. Das ändert sich auch auf dem dritten und höchsten Schwierigkeitsgrad nicht, hier richten feindliche Einheiten nur mehr Schaden

an. Gepaart mit dem Umstand, dass es während einer Mission keine Speichermöglichkeit gibt, besteht vor allem im Veteranen-Modus erhöhte Frustgefahr. Das Balancing hingegen ist tadellos: Jede Einheit hat ihre Eigenheiten, die es überlegt einzusetzen gilt (siehe Kasten rechts oben).

STEUER FREI!

Bei der arcademäßigen Steuerung macht sich bemerkbar, dass sie für PC und Konsole entwickelt wurde. Piloten sei trotzdem ein Joystick ans Herz gelegt, denn mit Maus und Tastatur bestehen Sie in hektischen Luftschlachten nicht lange. Schiffe steuern sich leicht: Mit den Tasten W, A, S und D regeln Sie Kurs und Geschwindigkeit, mit der Maus bedienen Sie Flak, Artillerie, Torpedos oder Wasserbomben. U-Boote können zusätzlich tauchen, um sich anzupinseln oder unter Sonartiefe zu gehen. Ein entbehrliches Extra: Nachdem ein Treffer ein Loch in die Hülle gerissen oder das Ruder beschädigt hat, schicken Sie im Reparaturmenü schnellstmöglich Matrosen zu den Problemstellen – sonst parkt Ihr Schiff auf dem Meeresboden.

IN SCHÖNHEIT SINKEN

Technisch kann sich *Battlestations: Midway* sehen lassen, reicht aber an aktuelle Grafik-

Topitel wie *Battlefield 2142* nicht heran. Die Modelle sind detailliert, Rostflecke und Rettungsringe zieren die Schiffe, selbst die Crew wuselt an Deck herum. Explosionen, Feuer, Rauch und Wasser sind durchaus ansehnlich, hier haben wir aber schon Besseres gesehen. Unter Enttäuschung sind die langweiligen Inseln und der statische Hintergrund zu verbuchen. Bei den Soundeffekten geben sich die Entwickler keine Blöße: Fette Explosionen, einschlagende MG-Salven und eine stimmige Musikkulisse schaffen eine angemessene Atmosphäre.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Den meisten Spaß hatten wir eindeutig im Mehrspieler-Modus, bei dem Sie mit bis zu sieben Freunden, Verwandten und Bekannten die größten Schlachten des Pazifik-Kriegs nachspielen. Duell finden hauptsächlich auf der Karte statt. Mit der Spielerzahl steigt auch der Actionanteil, da Sie weniger Einheiten unter Ihrer Fuchtel haben. In Vier-gegen-Vier-Partien stimmt das Verhältnis perfekt: gerade genug Strategie – und massig Feindkontakt. So macht der virtuelle (wir können im Gegensatz zu Herrn Beckstein zwischen Realität und Fiktion unterscheiden) Krieg Spaß!

Michael Grill

Info: www.battlestations.net

Papier, Stein, U-Boot

Die Einheiten von *Battlestations Midway* sind gut ausbalanciert. Wir geben Ihnen einen Überblick über die Lieblings- und Angstgegner auf dem Schlachtfeld:

Einheit	Lieblingsgegner	Angstgegner
Patrouillenboot	Zerstörer, U-Boote, Flugzeuge	Kreuzer, Schlachtschiffe
Zerstörer	Patrouillenboote, Zerstörer, Träger, U-Boote, Flugzeuge	Kreuzer, Schlachtschiffe
Kreuzer	Alle außer U-Boote	U-Boote, Torpedobomber, Sturzbomber, Bomber
Schlachtschiff	Alle außer U-Boote	U-Boote, Torpedobomber
U-Boot	Schlachtschiffe, Kreuzer, Träger	Patrouillenboote, Zerstörer
Jäger	Alle Flugzeuge	Jäger, Schiffe
Sturzbomber	Zerstörer, Kreuzer, Träger	Jäger
Torpedobomber	Kreuzer, Schlachtschiffe, Träger	Jäger
Bomber	Zerstörer, Kreuzer, Träger	Alle Flugzeuge

MICHAEL GRILL



Battlestations: Midway mag ein Genremix sein, der Fokus liegt jedoch klar auf Action. Lediglich eine (langweilige) Karte bedient die Strategen. Lassen Sie mich träumen: Dieses Spiel mit einer 3D-Strategie-Ansicht wäre der heilige Gral für Spieler. Trotzdem: Actionfans, die nichts gegen Taktik haben, auf kurzweilige Schlachten mit Hunderten Einheiten stehen und noch dazu gern online spielen, haben eine Menge Spaß.



Battlestations: Midway

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 9. Februar 2007

GENRE Action
ENTWICKLER SCI
VERTIEB Eidos Interactive
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS

2 GHz, 512 MByte RAM, 5,3 GByte HD, Nvidia GeForce4 oder gleichwertige Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Zwei bis acht Spieler kämpfen in zwei Teams via Netzwerk oder Internet auf zehn Karten gegeneinander: 8 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK	77%
SOUND	81%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	84%

- Etwas eintönige Kampagne - 8%
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad - 6%
- Karte mit der Zeit öde - 5%
- Keine Speicherfunktion in Missionen - 3%

GUT

Actiontief mit einem Schuss Strategie, der vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß macht.

78
EINZELSPIELER

SUPREME COMMANDER

Buntes Kriegstreiben

Im vergangenen Heft veröffentlichten wir den Beta-Test zum neuen Echtzeit-Strategiespiel von Chris Taylor. Nun wird gerichtet!

In Ausgabe 3/07 verzichteten wir auf eine Prozentwertung, da die englische Fassung von *Supreme Commander* unverschämte ruckelte und eine objektive Beurteilung nicht ermöglichte. Ob Strategen und Taktiker nach dem Kauf des neuen Gas-Powered-Games-Werkes Grund zum Jubeln oder zum Weinen haben, testeten wir nun anhand der deutschen Version – selbstverständlich mit einer Wertung!

MAL BUTTER BEI DIE FISCHIE

Für diejenigen unter Ihnen, die unseren Beta-Test verpassten, gibt es erst einmal die wichtigsten Fakten zum Echtzeit-Strategiespiel. *Supreme Commander* richtet sich primär an Experten – Einführungsmissionen bringen normale Nutzer behutsam an die Thematik „Kriegsführung“ heran. Alles am Spiel ist riesig: Auf den mehr als 6.000 virtuellen Quadratkilometer großen Karten finden Massenschlachten mit bis zu 8.000 Einheiten

statt, wobei beispielsweise der Tech-4-X-Heiliger Angriffs-Bot der Aeon stolze 139,90 Meter misst. Ein Kritikpunkt: Bis auf die experimentellen Technikstufen-4-Kolosse unterscheiden sich die Einheiten der Parteien im Design nicht grundlegend, wie es beispielsweise in *Warcraft 3* der Fall ist. Es gibt drei Fraktionen: Die menschliche und machtliebende United Earth Federation (UEF), die ihre ehemalige Vormachtstellung im Universum zurückerobert will. Dazu stoßen die Aeon, deren teilweise außerirdische Wurzeln dazu führen, dass sie von sich denken, die auserwählte Rasse zu sein. Dritte im Bunde sind die technikbegeisterten Widerstandskämpfer der Cybran, deren Antrieb purer Hass auf die United Earth Federation ist. Drei Rassen, doch keine davon verfolgt im Endeffekt ein böses Ziel. „Niemand ist von Grund auf böse, genauso ist es bei unseren Fraktionen!“, verkündete der kreative Kopf des Spiels Chris Taylor (unter anderem *Total Annihilation*) bei einem Interview mit PC ACTION in Paris. „Jede der Rassen soll gleich beliebt sein“, fuhr er fort. Nun,

wir empfinden das nicht wirklich als sehr gute Idee. Denn so fehlt ein Feindbild, an dem man sich reiben kann. Doch zurück zum Thema: Der Einzelspieler-Modus ist aufgrund der exzellent aufgebauten Einführungen eine gute Vorbereitung auf den für uns dominierenden und wirklich wichtigen Part – den Mehrspieler. Der läuft über Netzwerk oder Internet – dort finden Sie potenzielle Gegenspieler im spiel-eigenen gpg.net. Das ist eine Kommunikationsplattform ähnlich dem Battle.net von Blizzard, wo Sie sich mit anderen Spielern verabreden oder Spielgemeinschaften (Clans) gründen. Sollten Sie sich nicht in den Mehrspieler-Modus trauen, stehen für jede der Parteien sechs Operationen zur Verfügung, macht summa summarum 18 Missionen, die in kleinere Unteroperationen gestaffelt sind. Geübte Strategen dürften nach 30 Stunden sowohl die Aeon als auch die UEF und die Cybran zum Sieg geführt haben. Während der Kampagnen werden laufend neue Gegenden der Karte freigeschaltet. Sie beginnen auf einem fünf mal fünf Kilometer

großen Feld und ehe Sie sich versehen, erstarrt ein achtmal so großes Gebiet vor Ihnen.

HOPP, DER BAUMEISTER

Selbstverständlich errichtet sich eine Basis nicht von allein. Sowohl im Mehr- als auch im Einzelspieler-Modus besteht Ihre Aufgabe darin, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen und eine Armee aus dem Boden zu stampfen, um mit ihr die gegnerischen Verteidigungswälle zu durchbrechen. Für den Bau steht Ihnen eine gepanzerte Kommandoeinheit zur Verfügung, die sogenannte ACU. Bei Bedarf erweitern Sie die ACU mit Waffen oder anderen helfenden Spielzeugen. Um die wirtschaftliche Grundversorgung zu decken, erstellen Sie Masse-Extraktoren und Energiegeneratoren. Während des Baus geben Sie weitere Routen und Gebäude in Auftrag. *Supreme Commander* bietet dafür eines der besten und intuitivsten Befehlsskettensysteme im Strategiesektor. Sie haben sich verplant? Kein Problem: Sie markieren den Grundriss des gewünschten Baus und ziehen ihn auf die gewünsch-





Die UEF konnte unsere fliegende Festung, den ZAR (Bildmittegrund), abwehren.



In der Strategieübersicht überblickt der Spieler das Ausmaß einer Atombomben-Explosion.



Einige unserer Techniker kooperieren in der Fertigstellung unserer experimentellen Einheit. Der hollige Angriffs-Bot ist eine der stärksten Einheiten.

te Position der Karte. Ist Ihre Ökonomie geregelt, geht es darum, Kampfeinheiten zu produzieren. Auch hier bietet das Befehlssystem besten Komfort: Während Sie die Grundmauern Ihrer Stufe-1-Waffenfabrik errichten, geben Sie bereits die Technikstufen 2 und 3 in Auftrag. So dürfen Sie sich auf das Wesentliche im Spiel konzentrieren: die Strategie. Ein Klick auf die Fabrik und das Gebäude pumpt konstant die gleiche Baureihenfolge. Ihr nächstes Ziel zum großen glanzvollen Sieg lautet Expansion. Errichten Sie Zweit-, Dritt- und Viertbasen. Ressourcen schaffen im frühen Spiel enorme Vorteile.

KONTROLLIERE DIE MASSEN

Der stufenlose Zoom des Spiels ist beeindruckend und nützlich. Gerade noch sind Sie auf Tuchfühlung mit Ihren Einheiten, kurz danach drehen Sie das Mäusrad und befinden sich in der strategischen Übersicht. Anstelle detaillierter Einheiten schubsen Sie hier geometrische Formen über den Bildschirm. Den Großteil des Spiels verbringen Sie in dieser Ansicht,

es sei denn, Sie besitzen zwei Bildschirme oder teilen per Tastendruck Ihren Monitor in zwei Segmente. Im linken Bereich kontrollieren Sie Ihre Armee von der Übersichtskarte aus, der rechte bietet derweil eine Nahansicht. Mit gedrückter Umschalttaste stehen Ihnen taktische Raffineszen parat, etwa ein koordinierter Angriff oder eine Formationsbewegung Ihrer Truppen. Geplante Angriffe sind der Schlüssel zum Erfolg, denn selbst ein Verbund starker Stufe-4-Einheiten bringt rein gar nichts, wenn die Verbündeten Streitkräfte nur unentdeckt nachrücken.

DAS ENDE VOM LIED!

Der Einzelspieler-Modus bietet gewohnte Echtzeit-Strategie-Unterhaltung. Die Geschichte ist nicht sehr fesselnd, die Spielmechanik sowie die enorme strategische und taktische Tiefe hingegen rocken! Die Lokalisierung ist gut. Die Grafik ist ebenso wie die Geschichte zweckmäßig. Die Balancierung der Einheiten überzeugt, auch wenn die Cybran ein wenig zu stark im Mehrspieler-Modus wirken: Es ist Patchzeit! *Supreme Commander* ist wie Sex, allein sehr gut, aber die volle Stärke gibt es erst mit mehreren Spielern. Christian Gurnth

Info: www.supremecommander.de



Die UEF-Basis wird von drei experimentellen Acen-Einheiten belagert.

CHRISTIAN GURNTH



Jaaaa! Endlich läuft *Supreme Commander* mit einer konstanten Bildwiederholrate. Die englische Version hatte Leistungsprobleme, die deutsche hat diese Probleme nur noch sehr selten. Der Einzelspieler-Modus ist eine nette Dreingabe für Kinder ohne Freunde – da ich unglaublich beliebt bin, spiele ich den Mehrspieler-Modus und mache mir einen Namen als gefürchtetster Arschtreter des gpg.net! Jetzt muss Gas Powered Games nur Kleinigkeiten ändern: Ich will ein richtig funktionierendes Gruppierungsmenü und schwächere Technikstufe-4-Einheiten. Zudem freue ich mich tierisch auf die Fan-Modifikationen und sehe ein Community-Potenzial wie bei *Warcraft 3*. *Supreme Commander* ist für Strategen ein wahr gewordener teuflischer Traum. Kurz und knapp: Nehmen Sie sich ein Beispiel an mir und spielen Sie mein neues Lieblings-Strategiespiel!



Supreme Commander

PREIS € 49,-
TERMIN 16. Februar 2007

GENRE Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER Gas Powered Games
VERTIBE THQ
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,8 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, 128-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Internet- und Netzwerkspiele mit bis zu acht Spielern; integriertes gpg.net; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	72%
SOUND	72%
STEUERUNG	87%
EINZELSPIELER	82%

SPIELER-KOMMENTARE

- Wenige Einheiten sind zu stark - 5%
- Probleme bei der Wegfindung - 4%
- Manche Einheiten unbrauchbar - 1%
- Keine Identifizierung mit der Haupteinheit, der ACU - 1%

SEHR GUT

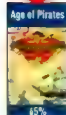
Selbst mit schwächerer Optik eines der besten Strategiespiele überhaupt!

89%
MEHRSPIELER



TORTUGA: TWO TREASURES

Echt schnittig!



Vergleichen Vergangenen Monat testeten wir die Vorschau-Version von *Tortuga*. Ob Sie dem Spiel die Chance zum Entern ihrer Festplatte geben sollten?

In *Tortuga: Two Treasures* übernehmen Sie die Kontrolle über Thomas „Hawk“ Blythe. Hawk ist Pirat und als solcher macht er mit seinem Schiff *Hawkwind* die Karibik unsicher. Bisher segelte er loyal unter der Flagge des berühmten Freibeuters Blackbeard, doch als dieser Hawk verrät und dem Henker ausliefert, werden die zwei Seemänner zu Feinden.

ZU LANDE UND ZU WASSER

Wie ein echter Pirat verbringen Sie Ihre Zeit damit, durch die Gegend zu schippern, Schiffe mit Kanonen zu versenken oder zu entern. Gelegentlich wagen Sie sich an Land, wo

Sie Hawk in der Verfolgerperspektive durch Dörfer und Städte steuern und sich actionlastige Fechtduelle mit Soldaten liefern. Mit der linken Maustaste schlagen Sie zu, mit der rechten blocken Sie. Durch erfolgreiche Fechtkämpfe erhält man Erfahrungspunkte, womit sich neue Angriffe oder Schlagkombinationen lernen lassen. Des Weiteren erwerben Sie nützliche Gegenstände wie explosive Rum-Cocktails oder Voodoo-Schlafpulver. Damit gestaltet sich der Kampf vielseitiger. Bei Duellen auf See gibt es außerdem so manch nette Überraschung. Unser Liebling: der Krakenköder. Einmal abgeworfen, taucht binnen kürzester Zeit ein Riesenkrake auf und attackiert einen zufällig ausgewählten Feind in Ihrer Nähe. Fiest!

BEIM KLABAUTERMANN!

Die Grafik von *Tortuga: Two Treasures* ist im Großen und Ganzen gut. Die Charaktere könnten zwar etwas detaillierter gestaltet sein und auch den Landschaften hätte ein wenig mehr Ausschmückung gut getan. Dafür sehen die Schiffe, der Ozean und die Wasserspiegelungen sehr ansehnlich aus. Die Fehler, die in der Vorschau-Version noch gehäuft auftraten, sind nun – Ascaron sei Dank – weitgehend ausgeremert. Mit seiner spannenden Geschichte um Verrat und einen legendären Schatz, den gelungenen Charakteren und seiner schönen Atmosphäre ist *Tortuga: Two Treasures* ein gutes, empfehlenswertes Action-Spiel mit Piraten-Flair.

Dennis Blumenthal

Info: www.tortugagame.de



DENNIS
BLUMENTHAL

Lange Zeit haben mich Piraten nicht sonderlich interessiert. Im Jahre 2003 hat sich das mit dem Film *Fluch der Karibik* geändert. *Tortuga: Two Treasures* ist so, wie ich es von einem Piratenspiel erwarte. Segeln, mit Kanonen auf andere Schiffe schießen, Schiffe entern, fechten – und all das für einen geheimnisvollen Schatz. Trotz Schwächen stellen wie der schlechten KI oder Kämpfen, die mit der Zeit ode erschienen: *Tortuga* ist für mich ein gelungenes Piratenspiel mit toller Story

Tortuga:
Two Treasures

PREIS
TERMIN

Ca. € 40,-
1. Januar 2007

GENRE Action
ENTWICKLER Ascaron
VERTIEB Ascaron
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

MINDESTENS
Pentium 4, 1,7 GHz, 512 MByte RAM, DirectX-9-
Grafikkarte 64 MByte, 4 GByte HD, Win2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Manche Abenteuer muss man eben alleine durchstehen

PREIS/LEISTUNG

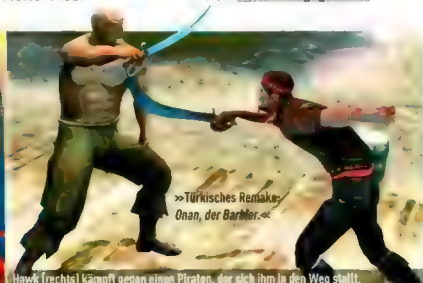
GRAFIK 81%
SOUND 82%
STEUERUNG
MEHRSPIELER

Kämpfe auf Dauer langweilig -10%
Gute, aber zu wenig Gegenstände -7%
Detailarme Spielfiguren -5%
Stellenweise doofe KI -3%

GUT

Schönes Spiel mit netter Atmosphäre und klassischer Piraten-Geschichte.

75%
EINZELSPIELER



➤ **3 Credits** zur Handy-Personalisierung im Jamba Topstar Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €2,25/Woche, (CH) SFr.95/Woche. Jederzeit Kündigung: stopptopstar per SMS ➤ **Nur** in D verfügbar. 3 Erotik Credits im Jamba Megafan Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Kündigung: stopmegafan per SMS ➤ 3 Spiele/Software-Credits im Jamba Play Sparabo (außer Erotik) für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SFr.90/Woche. Jederzeit Kündigung: stopplay per SMS ➤ **Nur** €0,69/erhaltene MMS zzgl. 1 SMS für Bestellung oder Abbestellung. Max. Kündigung: Stopptelstornw z.B. Stoppmms228 an 33333. Für alle Abos gilt: Je Abo 10 Jamba-SMS inklusive [nur (D), Anmeldung auf www.jamba.de notwendig]. Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkonditionen (WAP, GPRS) des jeweiligen Providers. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. 050/Produkt bzw. SFr.90. Guthabennutzung, Handytypen und AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hlfe? (DE) 0180 5 554890 124 (0,14€/Min) (AT) 0810 05137 (0,07€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 16 Jahre.

Die Truppen der Lotus-Assassinen wollen uns an die Gurgel. Wir wehren uns mit einem Spezialangriff.

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Ost-Erweiterung

VERGLEICH

Knights of the Old Republic 2



100% (abgew.)

Jade: The Last Chapters



82% (abgew.)



Knapp zwei Jahre nach der Xbox-Fassung erscheint Biowares China-Rollenspiel für PC. Wir sagen Ihnen, was es mit Yin und Yang auf sich hat.

Wer bei *Jade Empire* eine kostenlose PC-Umsetzung eines Konsolenspiels mit der optischen Anziehungskraft eines Game-Boy-Titels befürchtet, darf aufatmen. Bioware spendierte der Desktop-Version neben höheren Auflösungen und überarbeiteten Texturen neue Spielinhalte: ein neuer Charakter, zwei frische Kampfstile, zusätzliche Waffen-Aufwertungen, eine Weltkarte, neue Gegner und eine in der Xbox-Variante nicht gegebene Verwandlungsmöglichkeit. Der Namenszusatz *Special Edition* ist daher durchaus gerechtfertigt. Aber vermutlich wollen Sie endlich wissen, worum es in *Jade Empire* überhaupt geht. Bitte schön: Statt im Mittelalter-Szenario eines *Baldur's Gate* oder inmitten der Science-Fiction-Kulisse von *Knights of the Old Republic* (KotOR) steuern Sie Ihren Kämpfer aus der Verfolgerperspektive durch ein an das antike China angelehnte Königreich.

Ihr Held ist ein Martial-Arts-Lehrling, der kurz vor seiner Abschlussprüfung steht. Blöd nur, dass Ihr Prüfer und Meister diesen Termin wegen seiner Entführung nicht wahrnehmen kann. Verantwortlich dafür sind die fiesen Lotus-Assassinen – so etwas wie eine kriminelle Lobby im Regierungsviertel des Kaiserhofs. Und da Sie sich nicht wie halb Deutschland ohne einen vernünftigen Schulabschluss durchs Leben schlagen wollen, machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Meister und retten nebenbei das Land vor der drohenden Koalition zwischen Kaiser und Assassinen.

ZEIG MIR DEINEN STAB!

Wie das in Rollenspielen so ist, warten an jeder Ecke fiese Schurken und Monster. Deren Beseitigung macht Laune. Beispielsweise stürzen sich zwei Oger auf unseren Helden. Sofort visieren wir den ersten Riesen an und befeuern ihn mit einem Zauberspruch. Der zweite attackiert uns indes von hinten und holt bereits zum Schlag aus. Noch bevor sei-

ne Faust in unserem Rücken versinkt, wechseln wir zum Kampfstab, drehen uns zu ihm, holen aus und versetzen ihm einen Stoß – in Zeitlupe. Anschließend machen wir einen Salto über den Kopf des Ogers, landen direkt vor seinem Hintern und verschölen ihm buchstäblich den Arsch. Schnell und geschmeidig wie in Kung-Fu-Filmen!

GUT ODER BÖSE

Bevor es zu Kämpfen kommt, wählen Sie einen Charakter. Die sieben Männlein und Weiblein unterscheiden sich in der Zahl ihrer Lebenspunkte, Energie und ihrem Fokus (dazu später mehr) sowie in ihren Kampfstilen (schnell, langsam, stark), spielen sich aber sonst recht ähnlich. Zwar greifen sie im Laufe ihres Abenteuers auf verschiedene Kampfstile zurück, etwa auf Feuer oder Eis-Magie, allerdings beeinflusst das die Kämpfe nicht sonderlich. Lediglich in Massenschlägereien gegen ein halbes Dutzend Gegner bietet ihr Kampfstil leichte Vorteile. Überhaupt lässt Ihnen *Jade Empire* nicht so viele Mög-

lichkeiten wie etwa *Knights of the Old Republic*. Dort wirkte sich zum Beispiel Ihr Tun auf die Handlung aus – abhängig davon, ob Sie der dunklen oder der hellen Seite der Macht folgen. Ein ähnliches Gut-oder-Böse-System bietet das China-Rollenspiel auch, jedoch in einer deutlich abgespeckten Variante. Beispiel: Eine Stadtwache zieht bei einem Überfall auf Ihr Dorf die Lanze ein, statt auf Ihrer Seite die Angreifer abzuwehren. Ob Sie den Typen als Feigling beschimpfen oder aber Verständnis für seine Angst aufbringen, wirkt sich nicht auf den Spielverlauf aus – der Kerl bleibt einfach an seinem Posten kleben. Na super!

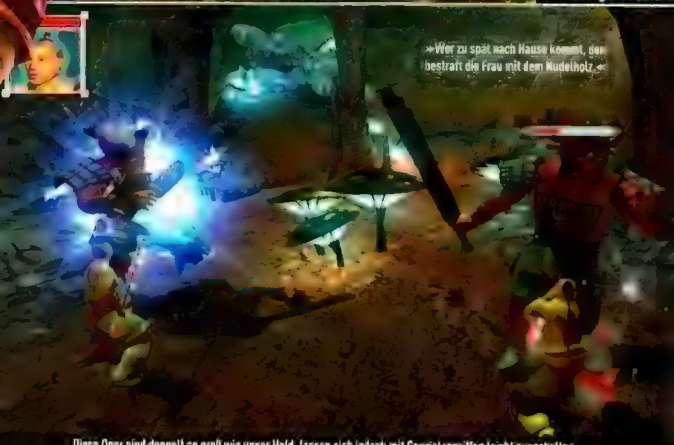
DIE PARTY GEHT AB!

Auch im Bezug auf Ihre Party zieht *Jade Empire* im Vergleich mit *KotOR* den Kürzeren. Denn hier schleppen Sie nur einen der zwölf möglichen Begleiter mit. In der Jedi-Welt waren es zwei und diese sorgten stets für Unterhaltung, indem sie sich stritten oder miteinander flirteten. Ihre Eskorte im *Jade-Königreich* bleibt meistens



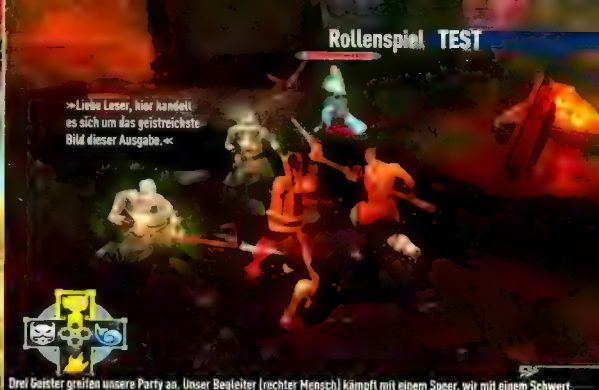
»Erste Flugversuche: Ikarus.«

Die Handlari decken am Ufer an und attackieren unvermittelt unsere Party.



»Wer zu spät nach Hause kommt, den bestraft die Frau mit dem Kudeholz.«

Diese Oger sind doppelt so groß wie unser Held, lassen sich jedoch mit Spezialangriffen leicht ausschalten.



»Liebe Leser, hier handelt es sich um das geistreichste Bild dieser Ausgabe.«



Drei Geister greifen unsere Party an. Unser Begleiter (rechter Mensch) kämpft mit einem Speer, wir mit einem Schwert.



»Tolles Klosterspiel: Mönch ärgere dich nicht.«

Unser Meister (links) fängt gerade einen Feuerball ab und schützt damit unseren Helden.

stumm. Ebenfalls unschön: Auf die Entwicklung Ihres Helden nehmen Sie kaum Einfluss. Nach erfolgreichen Kämpfen kassieren Sie zwar Erfahrungspunkte und steigen nach und nach in Ihrem Level auf, allerdings beschränken sich Ihre Attribute auf Lebenspunkte, Energie und Fokus. Was Lebenspunkte sind, dürfte klar sein. Die Energie ermöglicht Spezialangriffe und mit dem Fokus verlangsamen Sie die Zeit (Max Payne lässt grüßen), was bei größeren Gegnergruppen sehr nützlich ist.

GUT GERÜSTET?

Sonst stecken Sie Bonuspunkte in Ihre Schlagstile und erhöhen etwa den Schaden oder die Geschwindigkeit Ihres Kampfstabes oder verringern seinen Energieverbrauch. Des Weiteren motzen Sie die Attribute Ihres Helden durch magische Steine auf, die Sie mit Extrapunkten auf Ihre Attribute bereichern. Das war's. Spezialfähigkeiten wie Schlösser knacken oder Ähnliches suchen Sie vergebens. Auch auf Ihre Party nehmen Sie keinen Einfluss – diese steigt automa-

tisch auf. Da sich die wenigen Kampfstile ohnehin recht ähneln, spielt die Wahl Ihres Mitstreiters ab etwa einem Viertel des Spiels ohnehin keine Rolle mehr. Schade, denn gerade das Aufpeppen eigener Fähigkeiten machte in *KOTOR* einen Teil des Reizes aus. Wer jedoch mit einem „*Knights of the Old Republic* minus Rollenspiel“ leben kann, erhält mit *Jade Empire* eine spannende und gut erzählte Geschichte mit einem schnellen wie actionreichen Spielverlauf.

Alexander Frank

Info: www.jade-empire.com



Jade Empire: Special Edition

PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 2. März 2007

GENRE Action-Rollenspiel
ENTWICKLER Bioware
VERTRIEB Take 2
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch (Deutsch in Vorb.)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 7 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ähnlich wie in Kung-Fu-Filmen ist der Spieler in *Jade Empire* ein einsamer Held.

PREIS/LEISTUNG 83%
GRAFIK 81%
SOUND 82%
STEUERUNG
MEHRSPIELER

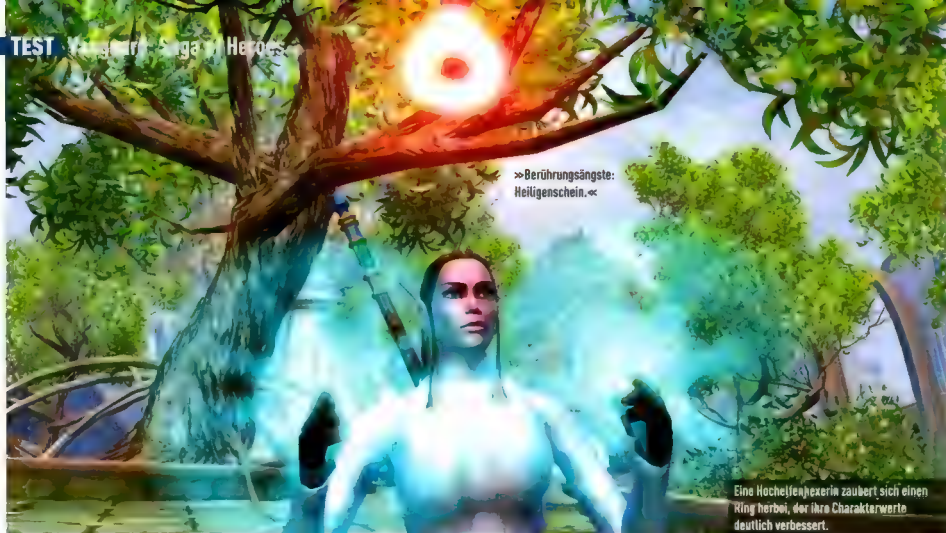
- SPIELSTYL-WECHSELN 100%
 ■ Alle Charaktere spielen sich weitgehend gleich - 8%
 ■ Party-Verwaltung so gut wie nicht vorhanden - 7%
 ■ Keine Rüstungen, kaum Waffen - 5%
 ■ Langweilige Minispiele - 2%

GUT
Endlich ein spannendes Rollenspiel abseits der genretypischen Fantasy-Zwänge!

78
EINZELSPIELER



Die Lotus-Assassinen überfallen das Dorf unseres Helden und bringen alle Bewohner um.



»Berührungängste:
Heiligenschein.«

Eine Hochelfenhexerin zaubert sich einen Ring herbei, der ihre Charakterwerte deutlich verbessert.

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Heroine ohne Suchtgefahr

VERGLEICH

WoW: The Burning Crusade



83%



88%



88%

Ein Online-Rollenspiel, das nicht süchtig macht, ist wie eine platonische Liebesbeziehung zu einer Sexgöttin – auf Dauer unbefriedigend.

Ein neues Online-Rollenspiel zu veröffentlichen, zwei Wochen nachdem ein übermächtig scheinendes Konkurrenzprodukt den Markt im Sturm erobert hat, zeugt entweder von Verzweiflung, großem Mut oder noch größerer Dummheit. Was im Falle von Vanguard die Entwickler getrieben hat, sich mit World of Warcraft: The Burning Crusade anzulegen, wissen wir nicht. Der Hersteller hat sich damit aber keinen Gefallen getan, denn Vanguard: Saga of Heroes macht keineswegs einen fertigen Eindruck. Aber gerade auf diesen ersten Eindruck kommt es bei Online-Rollenspielen ganz besonders

an. Schließlich will man Spielern einen Anreiz bieten, monatlich eine stattliche Summe auszugeben – für das Privileg, diesen Titel weiterspielen zu dürfen.

UNFERTIG AUSGELIEFERT

Haben Sie Aussehen, Volk und Klasse des Heldenfrischlings bestimmt, kämpfen Sie gegen erste, schwache Monster und erledigen simple Aufgaben. Dabei stellen sich anfangs sogar die übliche Sammelleidenenschaft und Auflevel-Sucht ein, die dafür sorgen, dass man gar nicht mehr aufhören will. Aber ebenso schnell wie die Sucht einsetzt, verfliegt sie auch wieder – und es wird deutlich, woran es bei Vanguard hakt. Die drei tragenden Spielesäulen – Kampf, Handwerk und Diplomatie-Kartenspiel – wir-

ken zwar durchdacht, kommen aber erschreckend seelenlos rüber. Was fehlt, ist ein roter Faden, der alles zusammenhält, den Spieler durch die Welt führt und dafür sorgt, dass man zentrale Spielelemente nicht übersieht. So stolpert man oft sinn- und ziellos durch die riesige Welt, ohne zu wissen, wie es weitergeht. Wenn Sie die erste richtige Siedlung oder Stadt betreten, werden Sie von deren Größe regelrecht erschlagen. Nicht zuletzt weil es zum aktuellen Zeitpunkt noch keine detaillierten Karten gibt. Da hilft das Aufgabenlogbuch mit Suchfunktion nur bedingt. Auch außerhalb der Städte erwartet Sie eher Frust denn Abenteuerlust, bedingt durch die schlecht ausbalancierten Kämpfe mit Monstern, die sterile Optik und unschöne

Programmfehler, an deren Behebung die Entwickler noch arbeiten. Wir sind gespannt auf die eingedeutschte Fassung, die Ende März erscheinen soll.

Wolfgang Fischer

Info: www.vanguardsoh.com



Vanguard: Saga of Heroes

PREIS Ca. € 45,-/113,49 € pro Monat
TERMIN 31. Januar 2007

GENRE Online-Rollenspiel
ENTWICKLER Sigil Games
VERTRIEB Sony Online/Koch Media
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 20GB HD, 128-MByte-Grafikkarte, Internetanbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Aufgaben erledigen, Monster bekämpfen, ein Handwerk lernen und sich in Diplomatie üben

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
EINZELSPIELER

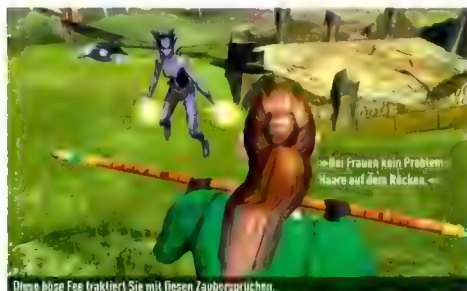
85%
81%
84%

- Träge Spielmechanik - 9%
- Viele kleine Programmfehler - 7%
- Unzureichende Einstiegshilfen - 6%
- Keine detaillierten Übersichtskarten - 5%
- Sterile Spielwelt - 3%
- Schlecht ausbalancierte Kämpfe - 1%

BEFRIEDIGEND

Für Einsteiger nicht eingängig genug und für Rollenspielprofis (noch) zu fehlerbehaftet.

69%
MEHRSPIELER



Olmp-Hose Fox traktiert Sie mit fliesen Zaubersprüchen.



WOLFGANG FISCHER

Guild Wars ist Ihnen zu simpel und WoW zu einsteigerfreundlich? Dann sind Sie bei Vanguard genau richtig. Vorausgesetzt Sie stören sich nicht an nervigen Bugs, einer viel zu tragen Spielmechanik und extrem hohen Hardware-Anforderungen. Vor allem zuletzt Genannte haben mich am Ende abgeschreckt. Selbst auf PCs, die oben genannte Konkurrenzprodukte in hohen Auflösungen tadellos darstellen, läuft Saga of Heroes schlichtweg indiskutabel. Und ganz ehrlich: Für ein PC Upgrade ist mir Vanguard einfach nicht gut genug.



TRACKMANIA UNITED

Wiedervereinigung

Ziel: 0:12.19

Achtung Schnäppchengefahr! Mit dem neuen **Trackmania-Teil** erhalten Sie gleich die ganze Serie.

Eilige ziehen sich den **Trackmania-Rundumschlag** für 40 Euro aus dem Netz direkt auf die Platte. Dann müssen Sie allerdings auf die Verpackung verzichten und sich statt mit einem gedruckten Heft mit einer Anleitung im PDF-Format zu-frieden geben. Wir empfehlen den Gang zum Spielehändler.

WAS FÜR EINE SAUSEREIE!

Auf den ersten Blick hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzu viel getan: Nach wie vor brettern Sie mit Fantasie-Autos über futuristische Strecken, flitzen durch Loops und führen Sprünge aus, bei denen selbst Sven Hannawald vor Neid erblassen würde. Logisch, dass die Rennverläufe genauso realistisch sind wie die Wiederwahl-Chancen von

Herrn Bush, aber das haben Arcade-Spiele nun mal so an sich. Statt einer Simulation bietet **Trackmania United** grellbunte und vor allem sauschnelle Action-Kost, die Genrefans von Anfang an rosige Wangen beschert.

NIMM'S LEICHT

Der Kennerblick bemerkt sofort die leicht aufpolierten Texturen im Vergleich zum Vorgängertitel, die verbesserten Schatten und die erhöhte Weitsicht. Dennoch könnten die Strecken lebendiger gestaltet sein. Während Sie über die Kurse jagen, bewegt sich im Hintergrund rein gar nichts. Bei der wahnwitzigen Geschwindigkeit fällt das aber nicht stark ins Gewicht. Dafür unterscheiden sich die knapp 200 Kurse bezüglich der Umgebungen und des Anspruchs gewaltig voneinander. Mal heizen Sie durch dunkle Matschlandschaften in bester

Rallye-Manier, mal durch neon-grelle Cyber-Kurse im Achterbahn-Design. Gleich zu Beginn legen Sie ein Online-Konto an und sind während des ganzen Spiels damit verbunden. Der Vorteil: Ihr Hauptmenü wird ständig aktualisiert und Sie haben die aktuellen Bestzeiten stets im Blick. Wer gut fährt, erhält sogenannte Copper-Punkte, mit denen man neue Strecken, Wiederholungen und sogar ganze Meisterschaften kauft. Überhaupt läuft die Kontaktaufnahme mit der **Trackmania-Gemeinde** äußerst simpel ab. Mit wenigen Mausklicks tauschen Sie Kurse aus, verabreden sich zu Rennen oder tragen sich für ein kommendes Turnier ein. Und das Beste zum Schluss: **Trackmania United** enthält alle Umgebungen, Autos und Spiel-Optionen sämtlicher Vorgängertitel. Endlich vereint!

Ralph Wollner

Info: www.tm-united.com

Auch ausgefallene Modelle wie diese Opel-Imitate finden im neuen **Trackmania** ihren Platz.

RALPH WOLLNER



Eigentlich wollte ich den Titel nur ein wenig anspielen und mir einen Überblick verschaffen – nach sieben Stunden Dauerdröhnung schaffte ich es dann, mich erstmals vom Bildschirm zu lösen. Wegen der spannenden Übungsläufe im Einzelspielermodus fällt der Einstieg ungeheuer leicht. Die Handhabung des Streckeneditors ist wegen des Umfangs nicht ganz simpel und es dauert ein Weilchen, bis man sich durch die Funktionen gefummelt hat. Dann steht der Kreativität allerdings nichts mehr im Wege.


Trackmania United
PREIS
TERMINCa. € 40,-
23. Februar 2007
GENRE
ENTWICKLER
VERTIEB
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
MINDESTENS
MEHRSPIELER-OPTIONEN

 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win 2000, DirectX-9.0c-Grafikkarte
 Alle Optionen des Einzelspielermodus, Strecken frei tauschbar über das Internet

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

 88%
 82%
 88%
 88%

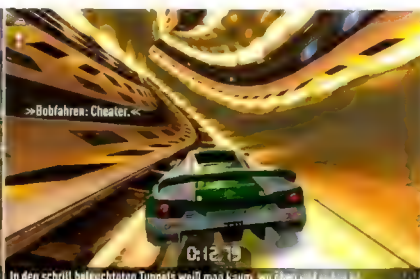
- Triste Streckenumgebungen - 7%
- Gewohnungsbedürftiger Streckeneditor - 5%
- Kleine Physikfehler - 3%
- Stellenweise sauschwer - 3%

SEHR GUT

Pure Arcade-Action zum Hammerpreis. Ein absoluter Party-Knüller!

82%
EINZELSPIELER


Drei Formel-Wagen kämpfen um den Spitzenplatz.



In den schritt beleuchteten Tunneln weiß man kaum, wo denn und wohin es geht.





Der gelbe Nissan 350 Z lässt ihrem Mustang Cabrio keine Chance – sie schnuppen lediglich am Auspuff.

TEST DRIVE UNLIMITED

Auf der Überholspur



Da wird es einem richtig warm ums Herz. Die Eden Studios zeigen Ihnen die Sonnenseite des Rennspielgenres.

Test Drive Unlimited bereitet Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes einen heißen Empfang. Bereits bei der Ankunft auf der original nachgebildeten hawaiianischen Insel Oahu herrscht sengende Hitze. Beim Check-in wählen Sie erst mal einen Charakter. Zur Verfügung stehen durchtrainierte Beachboys und knackige Strandschnitten. Im Autoverleih um die Ecke besorgen Sie Ihrem virtuellen Ich die erste Karre, die wegen des begrenzten Urlaubsbudgets allerdings relativ schäbig ausfällt. Aber für einen popeligen Audi TT sollte es allemal reichen. In Test Drive Unlimited ist die deutsche Werkskarosse

tatsächlich eine kleine Nummer unter den über 125 lizenzierten Rennsemmeln. Richtig interessant wird es erst später mit den Edelfitzern von Ferrari, Jaguar oder Pontiac. Doch bis dahin ist es buchstäblich noch ein weiter Weg.

HEIMSPIEL

Von der übrig gebliebenen Knete kaufen Sie sich die erste Bude in der Hauptstadt Honolulu. Von hier aus planen Sie den weiteren Trip, checken die Nachrichten und schließen Geschäfte ab. Dabei gilt vor allem eines: bloß kein Stress! In Test Drive Unlimited haben Sie alle Zeit der Welt. Zeit, um die Insel zu erforschen und um sich einen richtig schönen faulen Lenz zu machen. Ungezwungen versorgt Sie das Spiel mit

Veranstaltungstipps und sonstigen Aufträgen. Dabei schickt Sie die Software geschickt über das gesamte Eiland und Sie lernen die interessantesten Gegenden ganz nebenbei kennen. Zu entdecken gibt es reichlich, schließlich existiert auf Oahu ein stattliches Straßennetz, das stolze 1.600 Kilometer umfasst. Dabei handelt es sich tatsächlich um reale Kilometer. So brauchen Sie für eine Inselumrundung, je nach Auto, bis zu zwei Stunden. Aber wir sind ja im Urlaub und nicht auf der Flucht ...

WAS FÜR EIN BUSCH!

Der charmant-bunte Grafikstil und die vielen Details, etwa aufgeschreckte Vögel oder fallendes Laub, ver-

leihen dem Spiel eine passende, idyllische Atmosphäre. Das passt, schließlich ist Test Drive Unlimited nichts anderes als eine riesige Online-Insel auf der Sie sich gemeinsam mit beliebig vielen Teilnehmern tummeln. Das Programm sucht Ihnen per Zufallsprinzip sieben Mitspieler aus, die in etwa Ihre Erfahrungsstufe haben. Das ist nicht gerade üppig, wenn man bedenkt, das sich in anderen Onlinespielen wie zum Beispiel Battlefield 2142 locker 64 Spie-





ler gleichzeitig herumgeistern. Abhilfe schafft die Gründung eines eigenen Clubs, in den Sie Freunde einladen können. Da es aber auch hier keine Chatfunktion gibt, fallen die Absprachen schwer. Laut Atari arbeiten die Entwickler noch an Verbesserungen in diesem und anderen Bereichen. Genaueres hierzu erfahren Sie im Extrakasten unten.

SUCH DIE HERAUSFORDERUNG
Wenn Sie das Eiland erkundet haben, machen Sie sich über

die zahlreichen Wettkämpfe her. Zur Wahl stehen unter anderem Kurierrmissionen, Zeitrennen, Anhaltertransporte und die üblichen Streckenrennen. Von der erwirtschafteten Kohle kaufen Sie sich neue PS-Schleudern. Doch Vorsicht! Lassen Sie sich bei der Raserei nicht von der Polizei erwischen, sonst gibt es Ärger.

MACH DEIN DING
Um die Reise über das Mattscheiben-Paradies noch angenehmer zu gestalten, gibt es für

jede Karre ein Radio – seriellmäßig. So lauschen Sie einem circa einstündigen Soundtrack oder laden eigene MP3-Dateien hoch. Doch auch hier gibt es noch einige Problemchen (siehe im erwähnten Extrakasten). Kein Problem bereitet der Motorenklang, der fett aus den Boxen donnert. So macht es Spaß, wochenlang über die Insel zu pfeffern und sich so lange Immobilien unter den Nagel zu reißen, bis man lebt wie Gott in Frankreich.

Ralph Wollner

Info: www.testdriveunlimited.com



Test Drive Unlimited

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 1. März 2007

GENRE Rennspiel
ENTWICKLER Eden Studios
VERTIEB Atari

Ohne Altersbeschränkung
Deutsch

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, Win 2000,
DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Normale Rennen und die Eigenkreationen, Missionen mit bestimmten Aufgaben

GRAFIK 86%
SOUND 82%
STEUERUNG 83%

TENDENZ

SEHR GUT

Innovativer Inselfitzer mit Suchtfaktor und riesigem Umfang.

Oh, wie Schaden!

Wir geben den Entwicklern gern die Chance, die vielen Schönheitsfehler nach vor dem Erscheinungstermin auszubügeln. Deshalb „nur“ der Beta-Test.



Im Spiel neigt die Polizei zu seltsamen Aktionen. So hatten die Ordnungshüter Sie bei überhöhltem Tempo zwar an, doch anschließend stellten die scheinbar verwirrten Beamten Ihnen einen Strafzettel mit einem Nullbetrag aus. Das nervt! Auch blöd: Der vom Computer gesteuerte Gegenverkehr erscheint derart spät, dass rechtzeitige Ausweichmanöver zur Glücksache mutieren. Außerdem schmierte uns das Spiel noch relativ häufig ab und die Option, ein eigenes Radioprogramm zu erstellen, funktionierte auch nicht. Wir drücken die Daumen!

RALPH WOLLNER



Respekt, das fetzt! Sollte Eden Studios die Macken noch zum Teufel schicken, hat Test Drive Unlimited die Hit-Auszeichnung sicher. Das Spiel verfügt über eine dermaßen entspannte Atmosphäre, dass man automatisch gute Laune bekommt. Und die kann ich bei dem Wahnsinn hier wirklich gut gebrauchen. Weil ich keine Freunde habe, bin ich ferner froh, durch Test Drive ein paar virtuelle Kumpels kennenzulernen. Die hören dann zwar auf Namen wie „Super-Klot“ oder „Butterbrot24“, aber das ist mir ehrlich gesagt völlig egal.



SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Tier gewinnt!

Zu Beginn der neuen Episode blöden Sam und Max in ihrem Büro herum, bis plötzlich das Telefon klingelt – eine neue Aufgabe wartet auf das Chaos-Duo.



DENNIS BLUMENTHAL

Sam und Max wachsen mir von Episode zu Episode mehr ans Herz. Mit *The Mole, the Mob and the Meatball* hat Telltale Games die für mich bisher beste Episode produziert. Das mag durchaus daran liegen, dass ich ein wahnsinnig großer Anhänger der *Pate*-Filme und des Gangster-Genres allgemein bin. Als dann noch ein Zitat aus *Der Pate 1* fiel, saß ich mit einem Grinsen am PC, das sogar Hase Max neidisch gemacht hätte. Ich finde: Die neueste Episode von *Sam & Max* ist ein Angebot, das Sie nicht ablehnen sollten!

VERGLEICH



SCHLÜSSEL

Sam & Max: Cultfilm Comedy



85%

SCHLÜSSEL

Sam & Max: Cultfilm Comedy



82%

Es gibt Dinge, auf die man sich jeden Monat wieder freut: der Gehaltsscheck, Trainerwechsel bei den Bayern oder eben *Sam & Max*! In ihrem neuesten Abenteuer tauchen Sam und Max in die Welt der Mafia ein. Mit gewohnt schwarzem Humor, altbekannten Charakteren, verrückten Gegenständen und einer wahnwitzigen Geschichte jagen der Hund und sein Häschen ein weiteres Mal über den Bildschirm.

ICH GLAUBE AN AMERIKA ...

Die Geschichte ist wie beim Vorgänger fortführend, setzt aber keine Vorkenntnisse voraus. Sie müssen also keine der vorhergehenden Episoden gespielt haben, um *Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball* (nachfolgend *Meatball* genannt) zu meistern. Zu Beginn im Büro von

Max, als plötzlich wieder einmal das Telefon klingelt. Die Polizei hat einen Informanten in die Toy-Mafia eingeschleust und seit mehreren Wochen keinen Kontakt mehr zu ihm. Ihre Aufgabe: den Spitzel finden und ihn gegebenenfalls retten. Ihre Suche führt Sie an einen Ort, von dem die Polizei vermutet, das Geheimversteck der Toy-Mafia zu sein: das „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino“. Die Spieldauer beträgt circa eineinhalb Stunden, was bei einem Preis von knapp sieben Euro durchaus in Ordnung ist.

GEWOHNT VERRÜCKT

Das Spiel wartet wie gewohnt mit vielen gelungenen Witzen auf und ist ein typisches Point&Click-Adventure mit Rätseln, Dialogen und allem was dazu gehört. Wie die Vorgänger erscheint *Meatball* nur auf Englisch. Dadurch gucken

jene Spieler, die der Weltsprache nicht mächtig sind, zwar in die Röhre, aber so bleibt die exquisite Sprachausgabe erhalten. Auch die bekannten Charaktere Bosco und Sybil sind wieder dabei. Nachdem Bosco sich in der vergangenen Episode als Brute getarnt hat, mimt er diesmal einen Franzosen namens Jean Francois Sissypants. Sybil hat mal wieder einen neuen Job. Sie ist professionelle Zeugin (nicht die mit dem Wachturm, sondern die Petzen im Gericht). Die gesamte Episode strotzt vor Anspielungen auf TV-Serien oder Filme. Ein Beispiel: Als Sam nach einem Passwort gefragt wird, antwortet er: „Swordfish“. Sollten Sie die Anspielung nicht verstanden haben, legen Sie bitte das Heft weg, nehmen Sie einen Hammer und schlagen Sie sich damit auf den Kopf. Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com



Sam & Max - Episode 3

PREIS
TERMIN

Ca. € 7,-
8. Februar 2007

GENRE

Adventure

ENTWICKLER

Telltale Games

VERTRIEB

Gametap/Telltale Games

USK-FREIGABE

Nicht geprüft

SPRACHE/TEXT

Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Nein

MINDESTENS

1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP, 220 MByte HD, Internetzugang für den Download des Spiels

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Sam und Max sind ausreichend, da braucht es keinen Mehrspieler.

PREIS/LEISTUNG

GRAFIK

82%

SOUND

84%

STEUERUNG

85%

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

MEHRSPIELER

SEHR GUT

Küliges Adventure mit toller Story und gutem schwarzem Humor. Kaufen!

84%
EINZELSPIELER

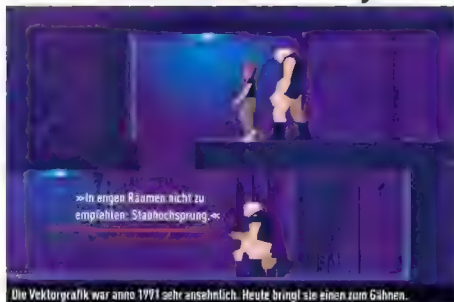


Die Gangster der Toy-Mafia lassen nicht mit sich spielen.



Im Kasino treffen Sie auf den professionellen Poker-Spieler Leonard Steakcharmer.

Another World: 15th Anniversary Edition



Die Vektorgrafik war anno 1991 sehr anscheinlich. Heute bringt sie einen zum Gähnen.

Die gute Nachricht: *Another World* ist ein Kultspiel. Die Geschichte um einen Professor, der nach einem gescheiterten Physikexperiment in einer Parallelwelt landet, ist nicht neu, glänzt aber mit überraschenden Wendungen. Ebendiese Welt erkunden Sie in Begleitung eines Mitkämpfers, bekriegen Dutzende von Schleim- und Tentakel-Aliens, lösen intelligent gestrickte Rätsel und meistern Geschicklichkeitseinlagen. Unterhaltsam, kurzweilig und in einer bahnbrechenden Optik. Die schlechte Nachricht: Die ganzen Lobpreisungen beziehen sich auf das Amiga-Original gemessen an den Maßstäben im Erscheinungsjahr 1991. Aus heutiger Sicht lockt die Neuauflage des Klassikers an seiner Grafikpracht meist entsetzte Schreie hervor. Aber: Die frische Fassung bietet neben der Retro-Op-

tik von 1991 auch überarbeitete Grafik in einer höheren Auflösung. Sieht zwar immer noch wie ausgekotzt aus, hat aber durchaus historischen Wert. Nostalgiker freuen sich außerdem über ein „Making of“-Video, ein Entwicklertagebuch mit Design-Skizzen, den neu gemischten Soundtrack und die Originalversion als Datei für Emulatoren. Alle anderen investieren ihr Geld lieber in zeitgemäße Abenteuer.

Alexander Frank

Info: www.ecolypse.de

PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	54
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eclipse/Frogster Interactive
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	200 MHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD, Win 98

Die Sims: Lebensgeschichten



Es ist soweit: Endlich erscheint ein Spiel, das das Leben eines PC ACTION-Redakteurs beschreibt. Neben dem Dasein von Laura Haselwurst dürfen *Sims*-Anhänger über das Schicksal von Lukas entscheiden, „einen liebestechnisch angeschlagenen Hightech-Freak, der bisher immer nur unglücklich verliebt war.“ Aha! War es bei *Die Sims* stets üblich, ohne roten Faden die virtuelle Existenz zu fristen, verfolgen Sie bei *Die Sims: Lebensgeschichten* Handlungsstränge mit Telenovela-Niveau. Eine Übersetzung für uns Männer: Die beiden Hauptcharaktere Laura und Lukas sind Sonderlinge und suchen – wie Sie und wir – nach Partnern zum Pöppeln. Für die kommenden Monate sind übrigens weitere Ableger der neuen *Sims*-Serie geplant. So folgen die Episoden *Tiergeschichten*, in der Sie sich um Kotter und Muschis kümmern,

sowie die *Inselgeschichten*, die von einer Gruppe Gestrandeter erzählen. Übrigens sollen die Titel sehr gut für Laptops geeignet sein, so der Hersteller. Wirklich ersichtlich wird dies jedoch nur durch eine niedrigere Bildschirmauflösung und einen fehlenden Vollbild-Modus. *Sims*-Fanatiker lassen sich *Lebensgeschichten* nicht entgehen, für den Rest der Welt sind sie interessant wie das Schicksal von Hanswurst.

Lukas Czerwinski

Info: www.sims2.de

PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	70
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation
HERSTELLER	Maxis/EA
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, Win98

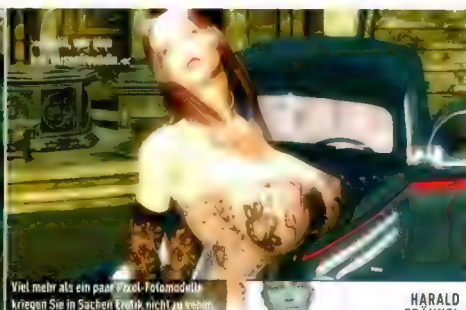
Castle Knatterfels: CotZK



Der mopsige Muskelberg hinter dem Fadenkreuz rechts ist einer der Level-Bosse.

Wären wir wie andere Testmagazine, die für jeden Pups einen speziellen Award verleihen, *Castle Knatterfels: Curse of the Zombie Krauts* hätte erstklassige Chancen – *Burg Knatterfels: Fluch der Zombie-Sauerkrautfresser*, so die freie Übersetzung, gehört definitiv zu den lustigsten Titeln seit Erfindung der Kichererbse. Spielerisch präsentiert sich die trashige Grusel-Erotik-Ballerei als aufgepeppte *Moorhuhn*-Variante. Es geht hauptsächlich

darum, per Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm zu bewegen und mit Linksklicks alles wegzubretzeln. Unter anderem Skelette, Nazi-Schergen, großbrüstige Vampir-Dominas und hin und wieder besonders fiese Level-Bosse. Mit der rechten Taste sammeln Sie Extras wie Munition, Erste-Hilfe-Pakete und Zeitgutschriften. Im weiteren Verlauf stehen immer mächtigere Waffen zur Verfügung, die mit den Zifferntasten wählbar sind. Während



Viel mehr als ein paar Voxel-Fotomodells kriegen Sie in Sachen Erotik nicht zu sehen.

HAROLD FRANKEL

fünf Bonusmissionen gilt es, sich räkelnde Bikini-Mädels zu fotografieren. *Castle Knatterfels* bietet damit deutlich mehr Abwechslung als *Moorhuhn-jagd*, die Mutter aller Simpelballereien, und die immerhin 15 herausfordernden Levels, zehn Waffen, die Boss-Gegner und die Highscore-Liste motivieren sogar für gewisse Zeit. Es bleibt aber letztendlich ein Pausenfüller. Für rund 15 Euro geht das in Ordnung.

Harold Frankel

Info: www.redifresoft.de

Castle Knatterfels ist ab 16 und erotisch wie ein Dackel-Darmwind. Nippelchen gibt es jedenfalls bei DSF viel mehr zu sehen. Ich empfehle daher die online erwerbende Erwachsenen-Knatterfels-Version mit Filmen. Für diese addieren Sie bitte sex Prozentpunkte auf die Spielpasßwertung (also 57 gesamt!)

PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND
GRAFIK	51
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
GENRE	Action
HERSTELLER	Grasland Production/Redfire Software
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	200 MHz, 32 MByte RAM, 736 MByte HD, Win95

VERGLEICH

SCHLÜSSEL

Die Original Moorhuhn-jagd

Die Rache der Swampkrieger

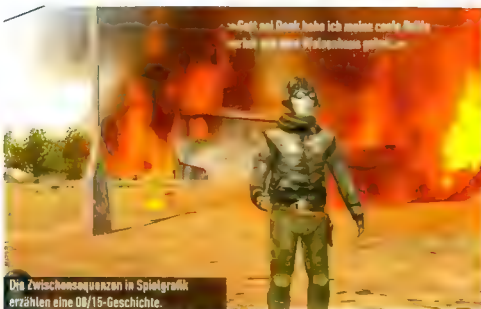
32%

SCHLÜSSEL

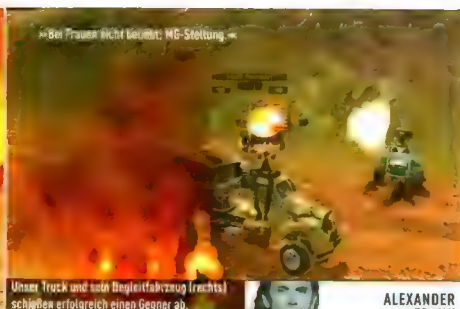
Die Rache der Swampkrieger

70%

Hard Truck Apocalypse



Die Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen eine 00/15-Geschichte.



Unser Truck und sein Begleitfahrzeug (rechts) schließen erfolgreich einen Gegner ab.

ALEXANDER FRANK

Ein Meteorit rast auf die Erde zu, schlägt inmitten eines idyllischen Städtchens ein und ... das Intro ist vorbei. 223 Jahre später zählt die Erdbevölkerung nicht wesentlich mehr Einwohner als das heutige Liechtenstein. Sonst hat sich nichts verändert. Nach wie vor gilt auf Mutter Erde das Recht des Stärkeren. Brutale Banden haben die Oberhand über die verstreuten Kleinsiedlungen und setzen ihre Regeln mit harter Waffengewalt durch. Und Sie







sind mitten in diesem postapokalyptischen Chaos. Parallelen mit dem deutschen *The Fall* lassen sich nicht von der Hand weisen. Allerdings steuern Sie hier statt langsam laufender Menschen recht flotte Lastkraftwagen durch die Gegend. Das Spielprinzip unterscheidet sich ansonsten nicht von dem eines durchschnittlichen Rollenspiels. Sie nehmen Aufträge entgegen (Bringe x Banditen nahe Dorf A um, eskortiere Auto B zum Dorf C), rasen durch die Landschaft,

erledigen die Aufgaben meist durch Fahren und Schießen und motzen Ihre Vehikel mit immer besseren Wummen auf. Die einen nennen es klassisch, andere beschimpfen es als einfallslos. Es macht trotzdem Spaß, die frei befahrbare Gegend zu erkunden. Auch wenn nach der dritten Spielstunde eine weltuntergangsähnliche Stimmung aufkommt. Aber dann passt es ja wenigstens zum Spiel.

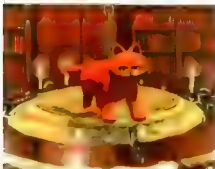
Alexander Frank

Info: www.nival.com/exmachina

Der Unterschied zwischen *Hard Truck Apocalypse* und einem x-beliebigen Rollenspiel: Sie tapen nicht zu Fuß durch die Landschaft, sondern kurven mit einem Truck durch die Gegend. Ach so, die langweiligen Aufgaben wären da auch. Und die miese Grafik. Und eine Musikunterhaltung wie in den Pornos der 70er. Und ...

PREIS/LEISTUNG		BEFRIEDIGEND
GRAFIK		
SOUND		
STEUERUNG		
MEHRSPIELER		
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Nival Interactive/CDV	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	

Garfield 2



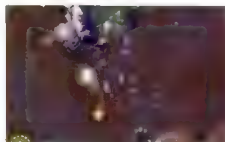
Wir lieben Muschis, selbst wenn sie haarig sind. Kater mögen wir auch, insofern hat Garfield keine schlechten Karten. Beim Hupspiel zum zweiten Film losen Sie die Felikugel in der Verfolgerperspektive durch zehn Levels. Garfield weicht dabei gefährlichen Viechern aus oder macht sie platt, mit einem Wirbelangriff etwa. Ferner muss er Rennen gewinnen, tanzen, Lasagne sammeln und verborgene Wege finden, um einige tierische Freunde zu retten. Das alles ist ganz nett und kindgerecht, aber nicht sehr abwechslungsreich. Nervig: die schlechte Kameraführung und ein paar frustrierend schwierige Stellen.

Harald Frankel

Info: www.flashpoint.de

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	GENRE	HERSTELLER	PREIS	MINDESTENS
					Action	The Game Factory/Flashpoint	Ca. € 20,-	1,3 GHz, 256 MByte RAM, WinXP

Switchfire



Es gibt Simulationen und es gibt Actionspiele. *Switchfire* kombiniert die Nachteile beider Genres: träge Steuerung und lieblose Fließbandlevels. Nach dem Vorbild des Amiga-Klassikers *SWIV* pumpen Sie per Hubschrauber, Jeep und Motorboot die Gegner und Obermotze der 15 Abschnitte voll Blei. Höhe-

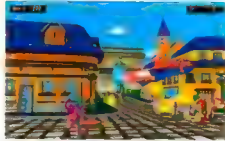
PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	GENRE	HERSTELLER	PREIS	MINDESTENS
					Action	Pixelcage/Frogster	Ca. € 15,-	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 871 MByte HD

punkte gibt es dabei keine. Selbst die Endbosse agieren wie Schildkröten auf Valium. Der im Packagingstext versprochene „hohe Suchtfaktor“ existiert allenfalls für Menschen ohne Geschmack. Spenden Sie Ihr Geld besser für einen guten Zweck.

Joachim Hesse

Info: www.eclypse.de

Aliens, Inc.: Attack on Earth



Kleine, grüne Außerirdische greifen die Erde an – und Sie sollen die Kerlchen zurückschlagen. Im Batterspiel für die Allerjüngsten nehmen Sie die Feinde à la *Moaruhn* ins Fadenkreuz und entfernen sie per Mausclick vom Bildschirm. Dabei fließt kein Blut und überhaupt wirkt *Aliens, Inc.* total knuddelig. Das

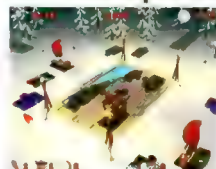
PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	GENRE	HERSTELLER	PREIS	MINDESTENS
					Actionspiel	Like Dynamite/39 Studios	Ca. € 10,-	1 GHz, 128 MByte RAM, 160 MByte HD, Win98

liegt an der knallbunten Comic-Gratik, die pathologisch ist, aber Kinderaugen zum Strahlen bringt. Erwachsene bekommen während der sechs Levels jedenfalls einen Brezchei nach dem anderen und investieren die zehn Euro lieber in Bier.

Ralph Wollner

Info: www.likedynamite.com

3D-Puzzlespaß XL



Manche Menschen geben ihr Geld für unnütze Dinge aus, zum Beispiel für Drogen. Oder für 3D-Puzzlespaß XL. Die Wirkung ist wegen der bunten Optik, einer psychedelischen Techno-Musik im Hintergrund und eines totalen Absturzes nach zwei Konsumminuten dieselbe. Aus irgendwelchen uns unbekannten Gründen schließt sich das Programm nach einer kurzen Zeit von selbst. Im schlimmsten Fall hängt sich sogar Ihr Rechner auf. Deshalb können wir die vier Puzzles mit je vier Bildern in vier detailreichen 3D-Levels (so der Packungstext) nicht bewerten. Sehr wohl aber die Cartoon-Optik sowie die Licht-, Partikel- und Schatteneffekte. Igitt! Alexander Frank

Info: www.beatgames.de

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	GENRE	HERSTELLER	PREIS	MINDESTENS
					Geschicklichkeitsspiel	Beatgames/Blv	Ca. € 12,-	900 MHz, 128 MByte RAM, 160 MByte HD, Win 2000

Freak Out: Extreme Freeride



In *Freak Out* stürzen Sie sich noch von hohen Klippen und machen atemberaubende Tricks.

Wintersport-Fans haben es derzeit schwer, die globale Erwärmung beschert uns schneelose Winter. Wer trotzdem nicht auf den Spaß auf zwei Brettern verzichten will, hat mit *Freak Out: Extreme Freeride* nun die Chance, sich am PC auszutoben. Mit halsbrecherischen Sprüngen und Tricks meistern Sie vier Berge und zahlreiche Missionen. Zu Beginn wählen Sie einen der sechs vorgefertigten Charaktere, die alle eigene Spezialtricks draufhaben. Es gibt 16 Tricks, mit denen Sie bei Sprüngen eine gute Figur machen können. Im Laufe des Spiels können Sie sich neue Ausrüstungsgegenstände – es gibt über 30 im Spiel. Grafisch gesehen setzt *Freak Out* keine neuen Maßstäbe, überzeugt aber durchaus mit schönen Licht- und Schatten-Effekten sowie realistisch dargestelltem Schnee. Die Steuerung ist gut gelungen: Be-

reits nach wenigen Minuten fliegen Sie durch die Gegend und tricksen wie ein Weltmeister. Ganz im Stile von *Tony Hawk's Pro Skater* laufen während der Fahrt Lieder von Bands wie zum Beispiel 3 Feet Small. Fazit: *Freak Out* ist ein cooles Sportspiel mit klasse Musik, netter Optik und intuitiver Steuerung. Für langfristige Begeisterung mangelt es dem Spiel aber an Abwechslung.

Dennis Blumenthal

Info: www.freakout-game.com

PREIS/LEISTUNG	GUT
GRAFIK	72
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Coldwood Interactive / Snowcod
PREIS	Ca. € 30
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MByte RAM, DX9-GraKa

Tractor Cross



Hier ein weiterer Kandidat aus der Rubrik „Spielideen, die kein Schwein braucht“. Bei *Tractor Cross* erfüllen sich Spieler ihren nie existenten Traum, mit virtuellen Traktoren im Schlamm um die Wette zu fahren. Im Karriere-Modus dürfen Sie Ihrer flotten Kiste einen neuen Anstrich verpassen, den Motor auf-

PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND
GRAFIK	54
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Telepapi Media GmbH
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD

motzen und bessere Reifen aufsetzen. Zwar sind die Grafik und das Fahrgefühl gar nicht mal so schlimm, doch wir verstehen einfach nicht, warum wir uns in klobige Agrargeräte statt heiße Luxuskarossen setzen sollen. Da haben nur Bauern ihren Spaß. Lukasz Ciszewski

Info: www.tractorcross.de

Mountainboard Stunt Racing

In *Mountainboard Stunt Racing* rollen Sie mit Ihrem Board durch offene Kanalaröhren einen Abhang hinunter, springen über Sprungschanzen und versuchen, vor Ihren Kontrahenten das Ziel zu erreichen. Klingt spannend? Das täuscht: Die Grafik ist fast schon eine Beleidigung, die Steuerung unausgereift und Spaß macht das Spiel auch nicht. Hin und wieder sammeln Sie eine Waffe ein, mit der Sie Gegner von den Brettern holen. Verschiedene Spielmodi, diverse Tricks und Kamera-Wechsel sollen für Abwechslung sorgen. Vergeblich.

Dennis Blumenthal

Info: www.astragon.de



PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND
GRAFIK	38
SOUND	
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Astragon
PREIS	Ca. € 13
MINDESTENS	500 MHz, 256 MByte RAM, WinXP



Kino Mogul



Cineasten aufgepasst! Mit *Kino Mogul* erwartet den geeigneten Filmtischisten eine Wirtschaftssimulation rund um Projekto- ren, Popcorn und Plakate. Die zehn Missionen erschrecken wegen der unbeflussbaren Ereignisse eher ab. Von der einen auf die andere Sekunde wird man dank „besuchender Schwiegermutter“ oder „einem Einbruch ins Kino“ vom reichen Mann zum Finanzkrüppel. Lustige Filmnamen und -beschreibungen machen das freie Spiel interessant und sorgen selbst bei uns Elite-Humoristen für einige Lacher. Zum Spiel gibt es einen Filmeditor, eine Kinopflanzung und den Animationsfilm *Elephants Dream*. Gut so! Christian Gurnth

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	63
SOUND	STEUERUNG	63
MEHRSPIELER	GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	COMPUTER	Interactivision/Atari
PREIS	MINDESTENS	1 GHz, 512 MByte RAM, 300 MByte HD

Zen Games



Kennen Sie diese damischen Minispielen auf 9Live oder in den Klatschzeitschriften? Genau die, bei denen Ihre Frau oder Freundin plötzlich hängenbleibt, statt auf Fußball umzuschalten oder zu Tittenfotos irgendwelcher B-Prominenten weiterzublättern. Jene Zeitkicker halten Sie in *Zen Games* von sinnvollen Beschäftigungen am Rechner ab. Bei eintöniger Grafik und kaum vorhandenem Sound spielen Sie entweder Hexajong (eine Abwandlung des bekannten Mahjong) oder Ishidoku (wie Sudoku, nur mit Steinen statt Zahlen). Spätestens nach dem dritten Level fragen Sie sich, warum Sie den Zehn-Euro-Schein nicht als Toilettenpapier verwendet haben. Alexander Frank

Info: www.likedynamite.com

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	37
SOUND	STEUERUNG	37
MEHRSPIELER	GENRE	Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER	COMPUTER	Like Dynamite
PREIS	MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 40 MByte HD

Schweinchen Wilbur



Schweinchen Wilbur und seine Freunde: Entdecke den Bauernhof ist eine Sammlung von Minispielen – Schieberätsel, Tetris-Varianten, Ratten-Minigolf (Bild) und so. Manche sind ganz witzig. Erwachsenen schlafen aber Füße, Beine und Unterleib ein. Erstklassler mögen sich unterhalten fühlen, doch selbst die ver-

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	42
SOUND	STEUERUNG	42
MEHRSPIELER	GENRE	Diverse
HERSTELLER	COMPUTER	Saga
PREIS	MINDESTENS	Ca. € 28,-
		900 MHz, 128 MByte RAM, Win 98

dienen Respekt. Während der Filmszenen zum Beispiel Sprachausgabe statt nur Untertitel. Und deutsche statt englischer Wörter, wenn's uns Buchstabieren geht. Wilbur plärzt übrigens wie der kleine Nils, der Antenne-Bayern-Telefonstreck. Arggh!

Harald Frankel

Info: www.saga.de

Sudoku Bondage



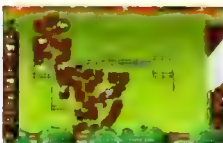
Knackige Logikrätsel mit noch knackigeren, fein verschurten Modells zu kombinieren ist entweder die Idee des Jahres oder der größte Unfug seit Einführung des Euro. Auf *Sudoku Bondage* trifft eher das zuletzt Genannte zu. Es gibt keine echten Fesselschmerz von heißen Frauen, sondern nur gerenderte Bilder

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	10
SOUND	STEUERUNG	10
MEHRSPIELER	GENRE	Dankspiel
HERSTELLER	COMPUTER	Grasland/Peddie Fire Soft
PREIS	MINDESTENS	200 MHz, 32 MByte RAM, 100 MByte HD

von virtuellen Fittchen, die wirklich niemand anmachen. Der ultimative Spielspaßkiller bei *Sudoku Bondage* ist die Vergewaltigung des Sudoku-Spielprinzips, die aus Knoebel ein reines Knackspiel mit unzähligen Frustrationen macht. Wolfgang Fischer

Info: www.redfiresoft.de

Bauernhof Tycoon



Was passiert, wenn ein Bauer und eine Bäuerin ins Bett gehen? Sie zeugen ein Baby. Und bei Biobauern? Nichts, der Biobauer darf nicht spritzen! Toller Witz, oder? Mindestens ist es weitaus unterhaltsamer als *Bauernhof Tycoon*. Im Spiel züchten Sie Schweine und Schafe. Diese gilt es dann zu scheren, zu schlachten

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	14
SOUND	STEUERUNG	14
MEHRSPIELER	GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	COMPUTER	Contendo/Div
PREIS	MINDESTENS	300 MHz, 128 MByte RAM, 10 MByte HD

und vor angreifenden Wölfen zu beschützen. Wegen knapp bemessener Zeittits sind die späteren Abschnitte der 30 Levels teilweise sehr schwer. Sammeln Sie Punkte beim lieben Gott und spenden Sie die Kohle einer Tierschutzorganisation wie PETA. Christian Gurnth

Info: www.beatgames.de

Bier Tycoon



Drogenbarone haben ein feines Leben. Da in Deutschland die Wetterbedingungen und die angespannte Gesetzeslage den Anbau von Kokain unattraktiv machen, gibt es nun den *Bier Tycoon*. Hier gründen Sie Ihre eigene Brauerei und verticken diese bei uns immer noch legale Droge in ganz großem Stil. Dabei wählen Sie aus drei Szenarien, bauen bis zu 21 Gebäude und rüsten diese mit Zubehör wie Abfüllanlagen aus. Die Möglichkeit, sein eigenes Bier zu brauen, ist nett, aber kein Kaufgrund. Der Erfolg ist meist Glückssache, Kalkulation und Planung ebenso. Sie kaufen besser eine Kiste Gerstensaft und retten damit vielleicht den Regenwald.

Dennis Blumenthal

Info: www.biertycoon.blogspot.com

PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	42
SOUND	STEUERUNG	42
MEHRSPIELER	GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	COMPUTER	Freight Interactive
PREIS	MINDESTENS	Ca. € 15,-
		700 MHz, 256 MByte RAM, 473 MByte HD

Ice Pingu



Ice Pingu erzählt die tragische Geschichte eines Pinguins aus der Antarktis, dessen nördliche Frau ständig frische Fische verlangt. Um an das begehrte Futter zu gelangen, springt Pingu von Eisscholle zu Eisscholle und muss dabei fieses Walrossen aus dem Weg gehen. Dies macht wirklich Spaß – würden wir schreiben, wenn *Ice Pingu* ein gutes Spiel wäre. Das ist aber nicht der Fall. Die Grafik ist ein Witz und das Spielprinzip so spannend wie das Sexleben eines Rentners. Sogar die verlangten zehn Euro sind definitiv zu viel. Wir können *Ice Pingu* nicht leiden. Und diese beschuete Frau Pinguin kann sich ihr Nudelholz sonst wohin stecken.

Lukas Ciszewski

Info: www.beatgames.de

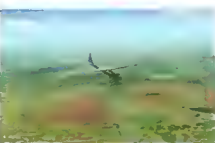
PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	16
SOUND	STEUERUNG	16
MEHRSPIELER	GENRE	Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER	COMPUTER	Contendo/Beatgames
PREIS	MINDESTENS	Ca. € 10,-
		400 MHz, 128 MByte RAM, 25 MByte HD

Sailors Of The Sky

Sie wollten doch schon immer mal mit einem Segelflugzeug durch die Lüfte gleiten, oder? Wir auch nicht. Mit über 40 Fluggeräten fliegen Sie durch neun Szenarien. Besonderen Wert wurde auf eine realistische Thermik gelegt. Nett: Sie können Ihre Webcam so konfigurieren, dass sich der Cockpit-Blick ihren Kopfbewegungen anpasst. Sonst bietet das Spiel wenig. Die Grafik verdient diesen Namen nicht wirklich und der Sound ist praktisch nicht existent, denn: Segelflugzeuge fliegen ohne Motor und Gefächte gibt es keine.

Dennis Blumenthal

Info: www.sailorsofthesky.com



PREIS/LEISTUNG	GRAFIK	53
SOUND	STEUERUNG	53
MEHRSPIELER	GENRE	Flugsimulation
HERSTELLER	COMPUTER	Halcyon Media
PREIS	MINDESTENS	Ca. € 27,-
		350 MHz, 128 MByte RAM, 570 MByte, Win98

SCHROTT DES MONATS

Nach jeder Runde sehen Sie zehn Standbilder Ihrer Spielpartnerin, obwohl sie streng genommen gar nicht gegen Sie spielt.



»Hinter jedem erfolgreichen Mann steht eine Frau.«

3DD STRIP POKER

Schnell, Spanner!



Dieses Endbild sehen wir nach weniger als fünf Minuten Spielzeit.



Ohne die Brille sehen Sie die eigentlich scharfe Bruck nur verschwommen.

Wetten, dass Sie diesen Artikel nur deshalb lesen, weil das obige Bild zwei monströse Möpse zeigt?

Eins vorweg: Ihre Sehstärke ist okay und auch unsere Druckerei hat keinen Mist gebaut. Die Bilder wirken verschwommen, weil Sie *3DD Strip Poker* mit einer 3D-Brille spielen. Damit sehen Sie nicht nur aus wie eine Techno-Tunte auf Ecstasy, sondern nehmen Ihre Umgebung auch so wahr. Und die Möpse der Gegenspielerin kommen Ihnen voluminöser vor.

DER PREIS IST HEISS!

Sie bekommen zu Beginn jeder Runde ein Fünferblatt, setzen zwischen einem und 20 Euro, tauschen die Karten und ... das war's. Weder dürfen Sie Ihren Einsatz erhöhen noch sonst irgendwas machen. Die Tante am Bildschirm spielt übrigens gar nicht mit. Sie zeigt sich lediglich alle 100 Euro nackt – und zwar bereits nach der zweiten von sieben Runden. In genau drei Minuten und 48 Sekunden hatten wir das Spiel durch. Zum Vergleich: In Thai-

land bekommen Sie für den Kaufpreis von *3DD Strip Poker* (15 Euro) eine Ganzkörpermassage, eine warme Mahlzeit und womöglich 'nen Tripper oben drauf. Übrigens: Die Brüste der Dame widersprechen jeglichen Gravitationsgesetzen. Bei dem üppigen Gewicht müssten sie sich eigentlich in Bauchnabelhöhe einpendeln. Dafür gibt es einen Punkt Abzug in der Kategorie „Realismus“. Ja, wir nehmen es bei unseren Tests sehr genau!

Alexander Frank

Info: www.redfiresoft.de



3DD Strip Poker

PREIS Ca. € 15,-
TERMIN 15. Dezember 2006

GENRE
ENTWICKLER
VERTRIEB
USK-FREIGABE
SPRACHE/TEXT

Stimulation
Grasland Productions
Redfire Software
Ab 16 Jahren
Englisch

MINDESTENS

400 MHz, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte, 300 MByte HD, Windows 95/98/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Selbstbefriedigung ist Privatsache. Deshalb sollten Eltern und Geschwister nicht anwesend sein.

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

18,-

14,-

7,-

1,-

- So gut wie keine spielerische Herausforderung -54%
- Nur eine einzige Frau -30%
- Nacktbilder nicht animiert -9%
- Unscharfe Darstellung trotz Brille -2%
- Unrealistisch große Möpse -1%

UNGENÜGEND

Anspruchlos wie kein anderes Spiel, aber die bunte Brille kommt auf Techno-Partys gut an.

4%

EINZELSPIELER

VERGLEICH



72%



6%



1%



ALEXANDER FRANK

Ich weiß nicht warum, aber ich stellte mir plötzlich vor, wie tief diese Monsterrömpfe hängen würden, wenn die Frau das Alter von 40 oder 50 Jahren erreicht. Da konnte man ja einen Knoten daraus binden! Mit Schleifen! Ach ja: Wenn Ihre Partnerin langes Haupthaar hat, dann kennen Sie bestimmt Frauenbeschwerden wie „Aua, Schatz, du liegst auf meinen Haaren!“ Mit 40 lauten solche Sprüche dann wahrscheinlich „Hey, du alter Penner, dein Knie kitzelt meine Brustwarze.“ Bah! Warum habe ich das nur gespielt?

BUDGET

Die eingeborenen Insulaner verehren den Riesenaffen. Das hindert sie aber nicht, King Kong mit Speeren zu malträtieren.

»Nat zu viel Haarmitch getrunken: Dicty Hairy.«



Grafisch hinterlässt King Kong gemischte Gefühle. So sehen manche Monster und Umgebungen etwas detaillierter aus.

PETER JACKSON'S KING KONG

Behaart aber herzlich!



Spiele, die auf Filmlicenzen basieren, sind meist nicht so der Hammer. Riesenaffen wie King Kong hauen dagegen richtig rein!

Die See ist rau, die Reise beschwerlich. Es sieht fast so aus, als wolle das Meer verhindern, dass die Film-Crew Skull Island erreicht. Als Regisseur Denham und seine Mannschaft endlich an Land gehen wollen, scheint sich die Hölle aufzutun. Teile der Felsküste stürzen ein, reißen einige Boote in die Tiefe. Die Welt färbt sich schwarz. Nach kurzer Zeit erwacht die Gruppe und sucht in der Gegend nach Überlebenden. Plötzlich ertönt ein grelles Keifen, krabbenähnliche Monster greifen an. Mit Pistolen wehrt die Bande die Schalentiere erfolgreich ab. Spätestens jetzt ist klar, dass mit dieser Insel etwas ganz und gar nicht stimmt. Jack, der Drehbuchautor, mutiert von einem Moment zum nächsten zum Monsterjäger Jack. Und Sie, lieber Leser,

schlüpfen in Jacks Rolle und werden im weiteren Spielverlauf sogar zum berühmtesten Monster der Filmgeschichte.

DUALES SYSTEM

Peter Jackson's King Kong verfolgt einen überaus interessanten Ansatz. Wie wäre es, wenn man das Abenteuer nicht nur aus der Helden-Perspektive durchlebt? Was wäre, wenn der Spieler in den Monsterpelz schlüpfen kann? Genau das bietet Ubisofts Titel zum gleichnamigen Film: Rund zwei Drittel des Spiels erleben Sie als Jack Driscoll in Form eines Ego-Shooters. Die King Kong-Passagen flimmern Ihnen aus der Verfolgerperspektive entgegen. Geübte Spieler dürften das Ende bereits nach sieben Stunden erleben. Wer auf der leichtesten Stufe spielt, sogar noch etwas eher. Aber lieber kurz und heftig als lang und öde! Apropos öde: Generell ist die Optik recht gefun-

gen. Hier und da vermisst man jedoch Details, sowohl in der Umgebung als auch bei den Feinden und Waffenmodellen. Extras sind die Belohnung für erneutes Durchspielen, das alternative Ende lohnt. Fazit: Peter Jackson's King Kong ist nicht perfekt, aber verdammt gut. Wer es nicht spielt, ist ein Affe, und wer es spielt, auch ...

Christian Gurnth

Info: www.kingkonggame.com



CHRISTIAN GURNTH

Ja, das Spiel ist verdammt kurz und einige „Mach Feuer und verscheuche die gegnerischen Hackfressen“-Passagen nerven wie Sau. Aber das ist vollkommen egal, kurz bevor man den Riesenaffen deinstallieren will, bekommt man unglaublich starke Dinge präsentiert: Als wutender Überaffe Feinde zu vermöbeln, macht Spaß und erinnert mich an meine Zeit auf der Hauptschule. Für läppische zehn Euroen sollte sich Peter Jackson's King Kong in jeder Sammlung wiederfinden. Actionspieler bereuen den Kauf sicher nicht!



Peter Jackson's King Kong

PREIS Ca. € 10,-
TERMIN 16. März 2007

GENRE Action
ENTWICKLER Ubisoft Montreal
VERTEILB Ubisoft
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der König der Affen ist ein einsames, armes Schwein. Nichts ist es als Mehrspieler!

TEST IN AUSGABE
1/2006

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MEHRSPIELER

92%
98%
88%
86%

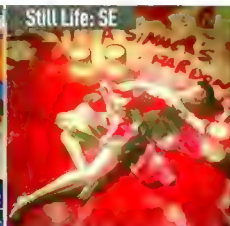
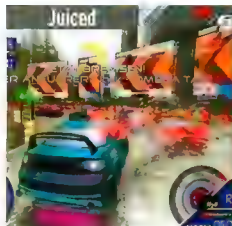
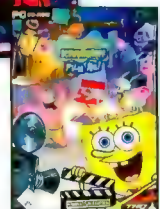
SEHR GUT
Wow! Hier jagt ein Höhepunkt den nächsten. Designer Michel Ancel hat es eben drauf.

82%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTNAUSGABE
Age of Empires: Collector's Edition	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	84%	€ 16,-	11/97, 11/98, 11/99
Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes	Adventure	THQ	70%	€ 30,-	11/06
Call of Cthulhu	Action	Ubisoft	75%	€ 16,-	5/06
Die wilden Fußball-Kerle	Action	Ak Tronic	35%	€ 10,-	10/06
Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2	88%	€ 25,-	6/06
Juiced	Rennspiel	THQ	84%	€ 10,-	7/05
Knights of the Temple 2	Action	Atari	83%	€ 20,-	1/06
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Rennspiel	Ak Tronic	81%	€ 10,-	9/06
Sponge Bob Schwammkopf: Film ab!	Adventure	THQ	64%	€ 10,-	3/05
Still Life: Special Edition	Adventure	Dtp	82%	€ 20,-	7/05
The Movies	WiSim	Ak Tronic	84%	€ 10,-	1/06



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!



Gothic 3 ist einfach nicht totzukriegen. Sie lieben das Spiel und huldigen ihm – Platz 1.

Ballliebhaber ...

... befinden sich auch unter unseren Lesern. Wie sonst wäre es zu erklären, dass sich Pro Evolution Soccer 6 als einziges Sportspiel in den Charts behaupten kann? Vielleicht hängt der Erfolg von unserer „PC ACTION schlägt dich“-Aktion ab, deren Verlauf Sie im E-Sport Segment nachlesen können.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wartung	Hersteller
1	(s)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
2	(s)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
3	(s)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
4	(s)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
5	(s)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
6	(s)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
7	(s)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	(s)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
9	(s)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
10	(s)	Rainbow Six: Vegas	2/2007	89%	Ubisoft
11	(s)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
12	(s)	Half-Life 2	12/2004	91%	Valve
13	(s)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
14	(s)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
15	(s)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks



Dank der Erweiterung The Burning Crusade wurden neue Inhalte ins Spiel eingefügt. Das rockt Sie weg!

Freak Out

Hol's dir

Spiel	Hersteller	Termin
Die Siedler 2: On6 - Wikinger	Ubisoft	22. Februar
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Electronic Arts	1. März
Freak Out	JoWood	28. Februar
Football Manager 07: Verlängerung	EA Sports	23. Februar
Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	Stardock	Februar
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	8. März
Rolling Tycoon 2	Randommedia	Februar
Samen der Saurier: Chaos d. h. Leben	RTI	23. Februar
Stromberg: Bilanz ist Krieg	HMH	22. Februar
Trackmania United	Koch Media	23. Februar

EXTRA



»Manche übertreiben es mit Piercings.«

Saw 3

Wie von Vorgängern gewohnt, sind die „Prüfungen“ des Killers nichts für schwache Nerven.

Die Zutaten für den dritten Teil des Schockers: mehr Gewalt, mehr Ekel, weniger Inhalt.

HORROR Eigentlich gab der Killer aus *Saw* am Ende des zweiten Teils den Löffel ab – unheilbarem Krebs und Verletzungen sei Dank. Da seine perversen Gewaltspielchen jedoch ein Millionenpublikum lockten, reanimierten die Macher den durchgedrehten Mörder für einen weiteren Auftritt. Jedenfalls erlebt der Killer noch einmal seine letzten Stunden, diesmal im Krankenbett. Seine „Auszubildende“ Amanda (ebenfalls aus den Vorgängern bekannt)

entführt indes die Ärztin Lynn und zwingt sie, den krebserleidenden alten Sack am Leben zu halten. Und zwar solange, bis Jeff – ein weiteres entführtes Opfer – ein paar sadistische Aufgaben gelöst hat. Entfernt sich Lynn zu weit von ihrem Patienten oder sinkt dessen Puls auf null, reißt ein Sprengsatz der Chirurgin den Kopf ab. Wie originell.

GEWALT ALS MITTEL ZUM ZWECK

Die gute Nachricht: Für Kenner von *Saw* und *Saw 2* klärt der dritte Teil offene Fragen seiner Vorgänger auf. Das war's aber schon mit positiver Kritik. Die ersten beiden Teile der Horror-

Trilogie sorgten bei den Zuschauern für offene Mäuler und erhoben sich dank ihres Überraschungsfaktors zu einem Markenzeichen der Serie. Bei *Saw 3* steuert die Handlung indes auf ein vorhersehbares und langweiliges Finale zu. Die Produzenten locken mit zehn Sekunden langen Nahaufnahmen der von einer Kreissäge durchbohrten Schädeldecke des noch lebenden Killers. Überhaupt verzichteten die Macher aus irgendwelchen Gründen fast gänzlich auf Schockmomente und setzen stattdessen auf Ekel. Abgetrennte Körperteile, zerquetschte Gliedmaßen

oder eben Operationen am offenen Schädel ziehen noch mehr als die vorangegangenen Filme der Reihe an der Gewaltschraube. So mancher Zuschauer mag sich nach *Saw 3* übergeben. Ob das an den schonungslos in den Vordergrund gedrängten Gewaltextenzen oder an der profanen Handlung liegt, bestimmt seine persönliche Schmerzgrenze.

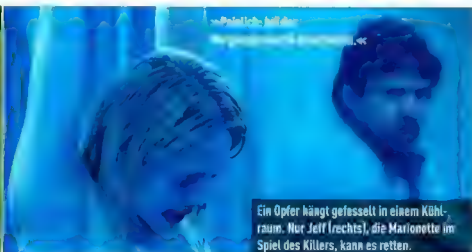
Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 100 Minuten
WERTUNG:



Amanda, die Heilerin des Mörders, verpasst der Ärztin Lynn Dorian ein Sprengstoff-Medikament.



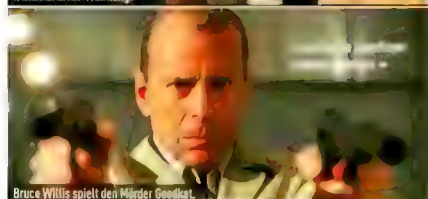
Ein Opfer hängt gefesselt in einem Kühlraum. Nur Jeff (rechts), die Marionette im Spiel des Killers, kann es retten.

Lucky # Slevin



»Langweilig:
Oben-ohne-Szenen.«

Wie in *Pulp Fiction*: Zwei Gangster kommen in die Wohnung.



Bruce Willis spielt den Mörder Goodkat.



»Unglücklich nötig:
Tapetenwechsel.«

Slevin erwischt seine Freundin mit einem anderen.

Merkwürdig: Ein Film voller Hollywood-Stars, der hierzulande nicht im Kino lief. **THRILLER** · Wissen Sie, was ein „Kansas City Shuffle“ ist? Nein? Keine Sorge, für diese und andere essenzielle Fragen des Lebens und Sterbens liefert *Lucky # Slevin* (die Raute spricht sich „Number“) Antworten. Der Film lebt von durchweg gelungener Schauspielleistung samt feiner Dialoge und einer intelligenten Handlung. Slevin (Josh Hartnett) besucht einen Freund in New York. Dort angekommen, verwechseln ihn zwei rivalisierende Gangsterbosse mit seinem Kumpel. Unangenehm, denn dieser hat hohe Geldschulden bei den beiden. Herauszuheben ist Bruce Willis, der einen unglaublich coolen Auftragsmörder spielt. Sogar die geschnittenen Szenen sind eine Klasse für sich. Nur die gnadenlose Selbstjustiz im Rahmen des Verwirrspiels ist vielleicht nicht jedermanns Sache.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 106 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**

Windtalkers Director's Cut



»Schon fast Gewalt an Baumstümpfen.«

Jon Enders (Nicolas Cage, rechts) feuert auf japanische Soldaten.

Dieser Film ist wie eine Kinofassung von Medal of Honor: Pacific Assault.

ACTION John Woo dreht nicht nur wilde Handkanten-Filme und mischt beim PC-Spiel *Stranglehold* mit. 2002 kam sein brutales Zweiter-Weltkriegs-Epos *Windtalkers* in die Kinos. Sieg oder Niederlage der Amerikaner gegen die Japaner hängt von einem neuen Funkspruch-Code ab, der auf einem Navajo-Dialekt beruht. Sergeant Joe Enders (Nicolas Cage)

bekommt den Auftrag, Leibwächter für einen der indischen Code-Sprecher zu spielen. Und ihn zu töten, bevor er dem Feind in die Hände fällt – eine psychische Belastungsprobe. Die neue Century 3 Cinedition liefert Ihnen die 128-minütige Kinofassung, einen 147 Minuten langen Director's Cut und eine Bonus-DVD. Vorbildlich. Da fällt kaum auf, dass der Film außer derb in Szene gesetzte Massenschlachten wenig inhaltliche Substanz

bietet. Selbst Woos ansonst üblicher Stil ist bei diesem Film kaum noch zu erkennen. Sogar die weißen Tauben fehlen, sein Markenzeichen. Wer bei Messern in Bäumen oder abgetrennten Gliedmaßen nicht weggucken muss, wird dennoch sehr gut unterhalten.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 147 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**



Das Omen

Horror Am 6.6.2006 kommt der Leibhaftige höchstpersönlich auf die Erde. Und zwar als kleines Kind, das zwar ganz schön böse guckt, aber dennoch einen niedlichen Eindruck erweckt. Zumindest, bis Menschen in seiner Nähe auf mysteriöse Weise umkommen ... Gelungener Testleitsrit mit einigen Schwächen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 110 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**



Die nackte Pistole!

Komödie Fans von *Die nackte Kanone*, aufgepasst! Vor der berühmten Klamauk-Trilogie mimte Leslie Nielsen den trottelligen Detektiv Frank Drebin in einer sechsteiligen TV-Serie. Diese gibt es jetzt auf DVD. Zwar kommen die 20-minütigen Episoden nicht an die Kinofilme heran, für einen Lacher sind sie dennoch gut. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 145 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**



Tokyo Zombie

Horror-Komödie Achtung, Klamauk! Aus einem riesigen Müllberg in Tokio kriechen Zombies. Ein glatzköpfiger Ji-Jitsu-Meister und sein Schüler mit Afrofrisur versuchen zu überleben. Zwischen dem trashig-genialen Anfang und dem gelungenen Schluss muss Sie einen sehr schnarhigen Mittelteil ertragen. (LO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 104 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**



Hostel

Horror Perversion mit Niveau. Ähnlich wie in *From Dusk till Dawn* beginnt die Geschichte um ein Urlauber-Trio harmlos, endet aber unvermittelt in einem Meer aus Blut. Ein echter Gehirntipp, genau wie die englische Tonspur mit einigen Sätzen auf Deutsch. Der 18er-Fassung fehlen sechs Sekunden – vernachlässigbar. (LO)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE ca. 90 Minuten
WERTUNG: **SEHR GUT**



Incubus

Light Grenades | Brandon Boyd ist wirklich zu beneiden. Er ist Sänger einer weltbekannten Rockband, sieht aus wie aus dem El gepellt und schneftelt mehr Kihle als der gesamte Ruhrpott.

Auch auf dem neuen Incubus-Werk zeigt sich der Schönlöcher in Hochform und achtet und raunt sich durch frickelige Indierock-Perlen mit eingängigen Refrains. Im Gegensatz zu den Vorgängeralben zeigen sich die Kalifornier um einiges verspielter, ohne sich in Sperenzchen zu verlieren. Dank Kulturproduzent Brendan O'Brien haben die Jungs einen bombigen Sound. (RW)

LABEL: Columbia/Sony BMG
WERTUNG:

Sparta

Threes Nach der Trennung der Erfolgsgesellschaft At the Drive-In teilten sich die Musiker in zwei neue Bands auf. Während The Mars Volte von Anfang an abraunte, kam Sparta nicht so recht aus den Startlöchern. Mit dem dritten Album *Threes* zeigen die Herren rund um Ex-Band-Gitarist Jim Ward, was sie draufhaben, und liefern ein Meisterwerk voller potenzieller Single-Kandidaten ab. Obwohl der Wind klar aus der Emo- und Post-Hardcore-Ecke weht, dürfen die harmonischen Kompositionen auch dem Massenpublikum zusagen. (RW)



LABEL: Point Music/Hollywood
WERTUNG: SEHR GUT



Mos Def

True Magic „Mr. President's a natural ass, he out treating brothers worse than they treat the trash“ – Angesichts der Katrina-Katastrophe wirft Mos Def in seinem Lied „Dollar Day“

George W. Bush vor, die schwarze Bevölkerung schlechter zu behandeln als Müll. Seit Jahren sorgt der New Yorker Musiker und Schauspieler für soulige und anspruchsvolle Hip-Hop-Klänge mit Aussage. *True Magic* bleibt dieser Linie treu. Blöd: Cover und Booklet gibt's erst bei der erweiterten Fassung im Frühjahr. (LC)

LABEL: Geffen/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

James Brown

Gold „Uh ah I feel good diddiddiddie“, wer kennt den Groove-Hit des Herren mit der eigenwilligen Frisur nicht? Diesen und 20 weitere Tanz-Kracher finden Sie auf dem Best-of-Album *Gold* von Funk- und Soul-Gott James Brown. Und damit die Partie noch besser wird, hat Universal den Sound der Originalbänder digital aufpoliert, ohne den Mix zu verändern. Zu dem CD-Doppel-decker gibt es außerdem ein herrliches Booklet mit sahnigen Bildern rund um den jüngst verstorbenen Zappel-Papst. Unbedingt kaufen! (RW)



LABEL: Polydor/Universal
WERTUNG: HERAUSGEGANGEN

Bloc Party



Sänger und Komponist Kele Okereke (links) posiert mit seiner Band Bloc Party für das neue Album.

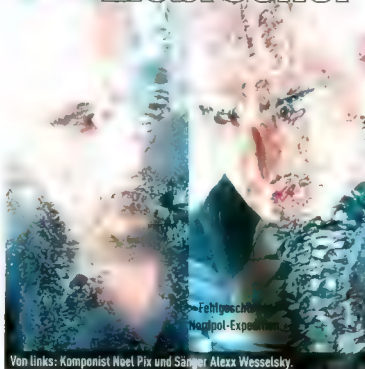
Mit ihrem zweiten Album zeigen die Engländer ihr wahres Gesicht. Düster, melancholisch – und dennoch drohen sie vor roher Energie zu zerbersten.

A WEEKEND IN THE CITY Nach dem umwerfenden Erfolg des Debüts *Silent Alarm*, das sich weltweit über eine Million Mal verkaufte, lernten die vier Londoner den harten Alltag des Musikgeschäfts kennen: zwei Jahre Mammut-Tour über den gesamten Erdball, Interviews und Fernsehauftritte en masse. Erst Ende November schlugen die völlig ausgelaugten Burschen wieder zu Hause auf. Verschnapppause? Nee! Bereits nach wenigen Tagen juckte es die Truppe rund um den farbigen Frontmann Kele Okereke dermaßen in den Fingern, dass sie sich sofort wieder ins Studio begaben und mit den Aufnahmen zu *A Weekend in the City* begannen. Woher nehmen die Herren diese Energie? Kokain vielleicht? Obwohl sich einige Liedtexte mit der tödlichen Droge befassen, beteuert das Quartett, dass sie

nichts mehr mit dem Zeug zu tun hätten und lediglich Stellung gegen den gestiegenen Kokainkonsum der Londoner Untergrundszene beziehen wollen. Überhaupt zeigt sich Bloc Party auf dem zweiten Album fast schon entwerfend ehrlich. In den meisten der elf Titel verarbeitet die Band eigene Ängste und Schwächen und verpackt sie in krachige Gitarrenriffs, gekrönt von einem glasklaren Gesang voller Selbstsicherheit. Genau diese Widersprüche machen die Musik von Bloc Party so unverkennbar. Jedes Stück ist ein Kampf zwischen süßer Melancholie und unterschwelliger Wut. Produzent Jacknife Lee (U2, Snow Patrol) verpasste dem Werk einen fetten, ungeschliffenen Sound, der die Gefühlsausbrüche deutlich unterstreicht. Entstanden ist eine herrliche Achterbahnfahrt durch die menschliche Psyche. Steigen Sie ein! (Ralph Wollner)

LABEL: V2/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT

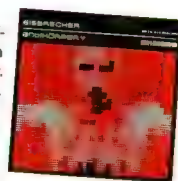
Eisbrecher



Von links: Komponist Noel Pix und Sänger Alexx Wesselsky.

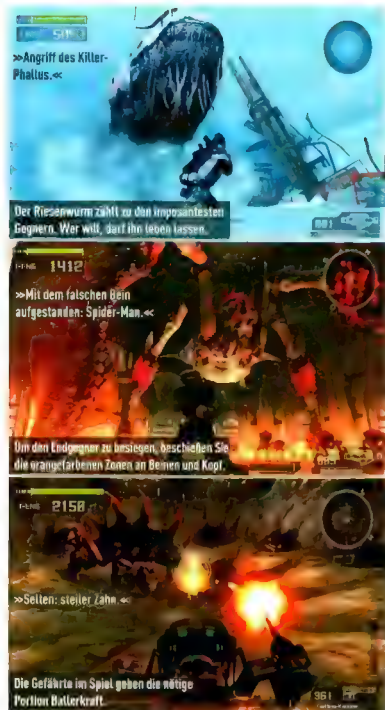
Rammstein veröffentlicht einfach zu wenig Lieder. Wer mehr braucht, kauft *Eisbrecher*. ANTIKÖRPER

„Ich muss mir wieder weh tun, weil nur der Schmerz mich heilt“, schmettert Ex-Megaherz-Sänger Alexx Wesselsky dem Hörer entgegen. Das neue Album *Antikörper* bietet Industrial-Metal für gemütliche Winterabende im Sado-Maso-Klub. In 13 Stücken kotzt er der Welt sein Leid vor die Füße. Käufer der Limited Edition kommen in den Genuss eines Bonustracks und eines Videos. Serviert im Digi-Pack. Das lohnt sich! Glatt als Gedichte durchgehen könnten die ansprechenden deutschen Texte. Die klasklare Produktion der gesamten Scheibe stößt mit ihren brutalen Gitarrenriffs das Tor zu Ihrer dunklen Seite auf. Headbanger erwünscht! Anspieltipp: Leider, Track 3. (Joachim Hesse/Ralph Wollner)



LABEL: AFM-Records
WERTUNG: HERAUSGEGANGEN

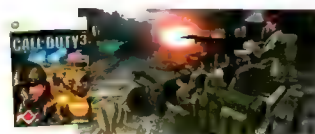
Lost Planet: Extreme Condition



Der Vorzeige-Shooter für die Xbox 360 ist indiziert, als Ersatz gibt es dieses coole Stück Software. ACTION | Hauptsache, es kracht. Das ist das Motto von *Lost Planet*. Der Spieler ballert und rennt über einen unwirtlichen, mit Schnee bedeckten Planeten. Die Gegner: Außerirdische, genannt Akriden. Bei den Schneepiraten und ein paar Soldaten stehen Sie ebenfalls auf der Todesliste. Damit Ihr Recke nicht den Eskimo-Tod erleidet, müssen Sie seinen Thermoanzug mit wärmender Energie aufladen. Am meisten Freude bringt es, sich hinter das Steuer von Kampfrobotern zu klemmen. Die Gefechte sind gerade am Anfang der elf Missionen enorm spannend und Hiroshima ist nichts gegen die Explosionen in *Lost Planet*. Doch wo viel Licht ist, ist auch Schatten. Oder besser Rauch, der zwar toll aussieht, Ihnen aber gern mal die Sicht verdeckt. Auch nervt es, bei Treffern hinzufallen: Ihr Held steht nämlich genauso schnell auf wie ein Gehbehinderter, dessen Rollstuhl gestohlen wurde. Für ein paar Euro mehr gibt es eine Special Edition mit Bonus-DVD.

Joachim Hesse

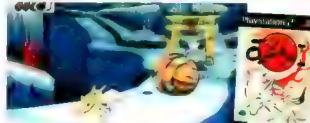
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Capcom
WERTUNG:	



Call of Duty 3

Ego-Shooter Da weint der PC-Spieler: *CoD 3* gibt es nur für Konsole. Verschmerzbar ist das allenfalls, weil die Missionen des aktuellen *Call of Duty* lieblos aneinandergereiht wirken. Die intensiven und gut aussehenden Ballereien sind aber einen Abstecher wert. Übrigens: Teil 4 für PC ist bereits in der Mache. (J0)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Treyarch/Activision
WERTUNG:	SEHR GUT



Okami

Action-Adventure Wer den rund 20-minütigen, nicht abbrechbaren und oden Vorspann übersteht, darf sich freuen. In Gestalt eines weißen Wolfs erleben Sie eines der schönsten Abenteuer für PS2. Per Pinselstrich lösen Sie Rätsel und befreien die Landschaft von bösen Monstern. Auch für Einsteiger geeignet! (J0)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Clover/Capcom
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



God Hand

Action | In *God Hand* spielen Sie nicht Ex-Fußball-Profi Maradona, sondern einen Held mit Zauberarm. Mit dem prügeln Sie alle Gegner windetweich und streifen durch die Western-Landschaft. Technisch anspruchsvoll und spielerisch altbacken, fesselt das Spiel dennoch durch schräge Feinde und enorm viele Schlagkombinationen. (J0)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Clover/Capcom
WERTUNG:	GUT

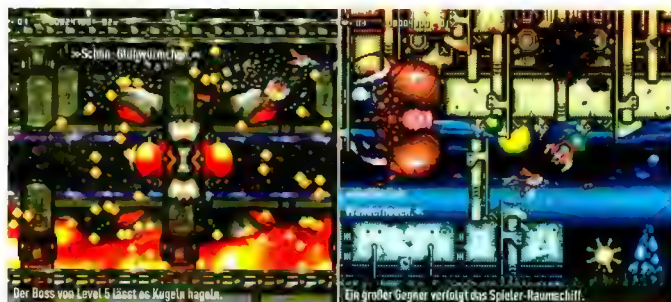


Legend of Zelda: Twilight Princess

Action-Adventure Im Angesicht der Nachfolgekonzole Wii ist die Lebenszeit des Gamecube abgelautet. Nintendo verabschiedet sich vom Plastikwürfel mit einem exzellenten Abenteuer des Knoten-Eiten King. Ideenreicher lassen sich Königreich Hyrule und Prinzessin Zelda kaum retten. Toll! (J0)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Gamecube
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Last Hope



Das Dreamcast ist tot, lang lebe das Dreamcast! Ballern Sie sich durch das All!

ACTION | Aus Hannover kommt der 2D-Shooter und zugleich Neo-Geo-Umsetzung *Last Hope*. Mit einem Raumschiff ballern Sie sich durch sechs horizontale Levels. Jedes bestückt mit einem schlecht gelaunten Bossgegner. Die passende Taktik für einen Sieg über diese Riesen auszutüfeln gehört zu den Höhepunkten des Spiels. Der Tiefpunkt ist allerdings der unumschlingliche Schwierigkeits-

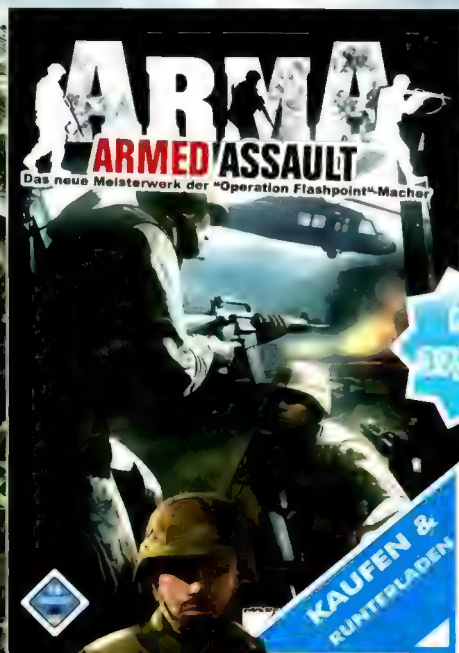
grad. Wer auch nur minimal von der idealen Flugroute abweicht, stirbt. Frustrierend. Doch alleine wegen der hübschen Hintergründe empfehlen wir 2D-Nostalgikern das Spiel. Tipp der Redaktion: Level 5.

Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	NG-DEV TEAM/redspotgames
WERTUNG:	GUT

Spiele Download

Einzelne Spiele zum direkten Herunterladen auf Ihren PC



24911C

**Jedes Spiel in nur
2 Std.* auf Ihrem PC**

***bei einer 6 MBit/s. Verbindung**

WEITERE GAMES ZUM KAUFEN & RUNTERLADEN:



www.gamer-unlimited.de

Das neue Download-Portal für PC Gamer

Spiele Flatrate

Grenzenloser Spielspaß zum monatlichen Festpreis

COMPANY of HEROES

IM PREMIUM PACK

9,90 €/Monat

Über 100 Top-Spiele im Wert von über 2000 Euro

- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel

WEITERE GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:



SPIELE IM PREMIUM PACK

Ein Service von COMPUTEC MEDIA

COMPUTEC
COMPUTEC MEDIA

MODS & MAPS



»Und genau deswegen sind Tampoys so wichtig

In einem verschmutzten Raum schlürfen grausige Zombies auf uns zu. Hier lassen wir besser unsere Waffe sprechen.

HALF-LIFE 2

Da kommt was auf dich zu!

Das deutsche Modder-Team Envisioned schickt demnächst ein atmosphärisches dichtetes Werk ins Rennen.

INFILTRATION Made in Germany bezeichnet kein ekelhaftes Tier, dass die Deutschen in Angst und Schrecken versetzt, sondern ist Englisch und wies früher auf echte Qualitätsarbeit hin. Wenn das auch heute nicht mehr immer der Fall ist, könnte diese Aussage im Mod-Bereich bald wieder zutreffen. Denn es befinden sich einige heiße Eisen aus deutscher Hand im Feuer. Eines davon nennt sich *Infiltration* und erzählt die Geschichte, wie es nach *Half-Life 2: Episode One* weitergeht.

COMIC-STRIP

Schon zu Beginn entdecken Sie eine Besonderheit, die diese Mod hervorhebt. Ähnlich wie in *Max Payne 2* erzählen Comic-Strips die Geschichte. Diese machen einen sehr professionellen Eindruck und bestimmen die ansonsten düstere Atmosphäre des

Spiels, denn die Combine haben sich mal wieder etwas besonders Fieses einfallen lassen. Mittels Chips kontrollieren Sie die Menschen. Da es sich dabei nicht um die Sorte aus Kartoffeln, sondern um eine Silikonvariante handelt, die die Fieslinge direkt ins Gehirn implantieren, können Sie das natürlich nicht dulden. Deswegen greifen Sie – wie sich das für *Half-Life 2* gehört – zu den Waffen und ziehen in die Schlacht. Der Levelaufbau braucht sich keinesfalls hinter dem des Hauptspiels zu verstecken und verspricht spannende Erlebnisse. Obwohl sich *Infiltration* sehr am Hauptspiel orientiert, hat es das Team Envisioned geschafft, eine einzigartige Atmosphäre zu schaffen. In den nächsten Monaten kümmern sich die Modder um den Feinschliff und wollen Programmfehler beheben. Wir sind jedenfalls schon gespannt, was uns das deutsche Modder-Team Feines präsentiert.

Andreas Bertels

Info: www.hl2-infiltration.de.vu



Die fiesigen Combine sind auch wieder mit der Partie und stellen sich uns entgegen. Drei haben wir bereits erledigt.

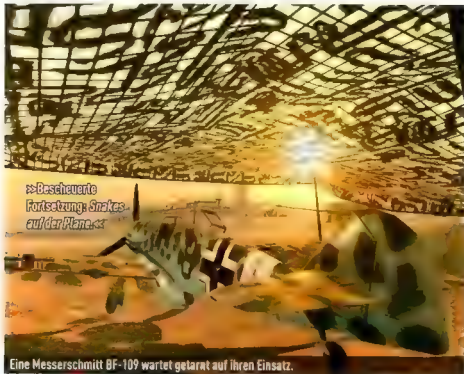


»Kann keinen lauten: Pantomimen.«

In der U-Bahn-Station lauern Combine, denen wir ordentlich einheizen, um den Zug nicht zu verpassen.

BATTLEFIELD 2

Wüste Sache



Eine Messerschmitt BF-109 wartet getarnt auf ihren Einsatz.

Noch heben Sie mit der Mod *Forgotten Hope 2* nicht in Kämpfe des Zweiten Weltkriegs ab. Aber in absehbarer Zeit. **FORGOTTEN HOPE 2** Fans der *Battlefield 1942*-Modifikation *Forgotten Hope* laufen sicher schon so nervös auf und ab, als müssten sie dringend austreten. Denn *Forgotten Hope 2* für *Battlefield 2* nähert sich mit großen Schritten der Veröffentlichung. Das Team will den Krieg in der Wüste dieses Mal noch realistischer rüberbringen und dazu alle Möglichkeiten von *Battlefield 2* nutzen. In frühestens sechs Monaten steigen Sie sich in die Schlachten des virtuellen Zweiten Weltkriegs.

Andreas Bertits

Info: <http://forgottenhope.bf1942files.com>

In diesem pompös eingerichteten Zimmer suchen Sie später nach Wertgegenständen.

Die geistige Szene aus dem Film Verurteilt - unsichtbare Häuser - es zeigen sich's selbst spielt in einem Web-Zimmer.

Zwangsräumung

Als Dieb stehlen Sie sich bald wieder des Nachts durch die opulenten Villen einer mittelalterlichen Stadt.

THE DARK MOD | Durch ein antiquiertes Kaff zu schleichen und Edelmänner Ihres Hab und Guts zu berauben, kennen Sie sicher aus der *Thief*-Serie. Genau daran orientiert sich *The Dark Mod*, eine Modifikation für *Doom 3*. Zunächst möchte das Team jedoch keine spielbare Kampagne veröffentlichen, sondern nur Werkzeuge, mit denen andere Modder arbeiten können. Ist dies geschafft, geht es aber tatsächlich an ein Spiel. Bereits jetzt lassen die ersten Bilder einem das Wasser im Mund zusammenlaufen. Die düstere Atmosphäre macht einen sehr professionellen Eindruck. Das Team geht derzeit davon aus, die Mod nicht vor Ende des Jahres zu veröffentlichen.

Andreas Bertits

Info: www.mindplaces.com/darkmod

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Australian Forces 1.0	409 MByte	www.users.on.net/~arkanis/bf2		SEHR GUT
MCC	69 MByte	www.modderscentral.com		OK
Operation Peacekeeper 0.18	549 MByte	www.opkmod.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 1942				
Battlefield 1918 2.7	195 MByte	www.battlefield1918.de/news		SEHR GUT
Eve of Destruction 0.6	835 MByte	www.eodmod.com/forum/portal.php		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
Sandbox2142 Beta 2	7 MByte	http://labs.elxx.net		OK
DIE SCHLACHT UM MITTELDERDE 2				
Battles of Gondor 3.2	54 MByte	http://battlesofgondor.the3rdage.net/index.htm		SEHR GUT
DOOM 3				
Commander Doom	6 MByte	http://dungeondoom.d3files.com	Seite 120	SEHR GUT
Ground Zero Prototype 3.1	126 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	SEHR GUT
Killing Shift	3,9 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	SEHR GUT
FACES OF WAR				
Doolittle More Entires 0.31	21 MByte	http://home.earthlink.net/~dbircsak/fow		OK
FAR CRY				
Matto4 1.1	48 MByte	http://fc-kartografen.de.vu		OK
F.E.A.R.				
Coop Warfare 0.6	272 MByte	http://coopwarfare.fearmaps.com		SEHR GUT
GOthic 2				
Vulcano Quest	59,3 MByte	www.worldofgothic.de	Seite 117	SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS				
Gostown Paradise HQ 0.04	216 MByte	www.closed-eyes-area.com		OK
HALF-LIFE				
Dark Territory	225 MByte	http://drtkterritory.jino-net.ru		OK
Earth's Special Forces Open Beta	234 MByte	www.esforces.com		OK
Hostile Intent 1.5	158 MByte	www.hostileintent.org		SEHR GUT
Natural Selection v3.2 Beta2	160 MByte	www.unknownworlds.com/ns		HERAUSGABEND
Opposing Force Coop	28 MByte	www.ilcoop.clan.pro		SEHR GUT
Poke646-Vendetta	71,8 MByte	www.poke646.com	Seite 122	HERAUSGABEND
HALF-LIFE 2				
Blockstorm	54,5 MByte	http://sdc-project.com	Seite 119	SEHR GUT
HL2: Runes Beta 1	28 MByte	http://drtkterritory.jino-net.ru		SEHR GUT
Insects Infestation 1.0.5	385 MByte	http://in.h2files.com	Seite 116	SEHR GUT
Iron Grip 1.3	297 MByte	http://isox.com		SEHR GUT
Obsidian Conflict 1.23	6 MByte	www.obsidianconflict.com		SEHR GUT
Pirates, Vikings & Knights 2.1.1	736 MByte	www.pvkii.com	Seite 114	HERAUSGABEND
SMOD Tactical Delta 4	480 MByte	www.smod-tactical.com		SEHR GUT
Synergy Beta 2.2	7 MByte	http://synergymod.com		SEHR GUT
MAX PAYNE 2				
Remnant: The Reckoning	56 MByte	http://mods.moddb.com/8449/remnant-the-reckoning		SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Asylum: A bet, a corpse	32,6 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
From Within: An Unkin, Enemy - Prologue 4	4 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
Pirate Cards	17,8 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
Tragedy in Tragicor	105 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
QUAKE 4				
Open Coop Techdemo 2	11 MByte	www.doom3maps.org	Seite 116	OK
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Stargate Empire Beta 2	84 MByte	www.stargateaw.de		OK
Ultimate Empire At War 3.2.2	13 MByte	www.ultimate-eww.com		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Deathball 2.4p	51 MByte	www.deathball.net		SEHR GUT
Furious Steals v1	16 MByte	http://furious.spadgos.com		SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingspiele finden Sie nicht nur auf www.pccaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different“ den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Stattten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.



Hast du sie nicht alle?

Taglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil...“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklären und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionschluss bei uns eintrifft. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pccaction.de.



»Im Sand vergraben:
Pornodarsteller.«

Handyman 2: Careful To Be Pushing Up The Daisies

gamm... (user)

Im Wüstentempel stürzt ein Ritter auf uns zu. Sein Schwert verursacht großen Schaden und der Kart hält dank seiner Rüstung mehr viel aus.

HALF-LIFE 2

Das sticht ins Auge!



Pirates, Vikings & Knights 2 sieht nicht nur klasse aus, die schnellen Kämpfe machen auch unheimlich Spaß.

PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2 Yohoho und 'ne Buddel voll Rum! Nein, wir berichten hier nicht über ein *Fluch der Karibik*-Spiel, obwohl auch in *Pirates, Vikings and Knights 2* Augenklappenräuber mit von der Partie sind. Anders als in den Filmen mit Johnny Depp, kriegen Sie hier auch garstige Wikinger und Ritter in strahlenden Rüstungen zu sehen. Und das Beste: Sie entscheiden,

auf welcher der drei Seiten Sie stehen.

PARTEIENTAG

Im Gegensatz zu Wiki, dem kleinen schwulen Zeichentrick-Wikinger, hauen die Nordmänner in dieser Mod ordentlich zu. Die Piraten dagegen sind flinker und hinterhältiger. Immerhin werfen Sie mit Fässern, in denen sich kein Rum, dafür aber Pulver befindet, das schnell explodiert. Die edlen Ritter halten dank ihrer Rüstungen am meisten aus. Für welche Seite auch immer Sie

sich entscheiden, die Kämpfe der drei Parteien haben es ordentlich in sich. Die Fraktionen unterteilen sich ferner in Berufe, die Ihnen andere Waffen in die Hand drücken, etwa für den Fern- oder Nahkampf.

HAU RUN!

Wer nun glaubt, bei *Pirates, Vikings & Knights 2* handelt es sich um ein reines Deathmatch-Spiel, der unterliegt einem so peinlichen Irrtum wie es einem großen deutschen Boulevard-Blatt bei der Bezeichnung von Final Fanta-

sy 7 als „Killerspiel“ passiert ist. Denn im Modus „Booty“ klappern Sie die Gegend nach Schatzkisten ab, die Sie in Ihre Festung schleppen. Natürlich versuchen die anderen Teams dies auch. Die daraus entstehenden Streitigkeiten lassen sich aber nicht durch Diskussionen beilegen. Ordentliche Kämpfe bestimmen hier, wer den Sieg innerhalb eines Zeitlimits davonträgt. Das Stürmen der gegnerischen Basis bereitet dabei besonders Laune. Noch etwas schneller stellt sich „Booty Tag“ dar. In die-



»Michel aus Lunenburgs
lirmt einfach nicht aus
seinem Föhler.«

In einem Tunnel treffen ein Wikinger und ein Ritter aufeinander. Ein harter Kampf.



Ein Wikinger stürzt in den Hof der Burg. Die Ritter erwarten ihn schon mit gezogenen Waffen.

»Nur wenig, wenn
Lunenburg spitz
wird.«

Handyman 2: Careful To Be Pushing Up The Daisies

sem Modus kloppen Sie sich um eine einzige Kiste auf der Karte. Verstecke und Abkürzungen erleichtern es den Findern, diese ins Lager zu karren. Trotzdem versuchen die Gegner natürlich, Ihnen das Ding abzuluchsen. Während eine Mannschaft die Truhe ihr Eigen nennt, tickt eine Uhr gen null. Das Team, das die Kiste besitzt, wenn die Zeit abgelaufen ist, hat gewonnen. Der Modus „Territory“ hat es ebenfalls in sich. Jedes Team hält ein oder mehrere Gebiete auf der Karte und verteidigt sie gegen die Widersacher. Je mehr Spieler aus der eigenen Mannschaft im zu haltenden Ort verweilen, desto schneller läuft die Zeit ab und desto früher erringt sie den Sieg. Daneben existiert noch der allseits beliebte „Team-Deathmatch-Modus“. Sie können sich bestimmt vorstellen, wie ausufernd die Kämpfe geraten, treten nicht zwei, sondern gleich drei Parteien gegeneinander an. Und genau darin liegt auch der Reiz des Spiels. Verbünden Sie sich mit einem Team oder handeln Sie auf eigene Faust? Fallen Sie einem Partner in den Rücken? Nur der, der taktisch klug entscheidet, kommt voran!

Hört sich soweit doch schon richtig gut an, oder? Aber wie das bei PC ACTION und ersten sexuellen Erfahrungen so ist, es kommt noch besser. Denn simples Draufhauen hat in *Pirates, Vikings & Knights 2* meistens weniger Erfolg als überlegtes Handeln. Im Kampf blocken und parieren Sie auch Schläge oder setzen taktisch geschickt Spezialattacken ein. Als Wikinger verfallen Sie dabei wie Ottfried Fischer beim Anblick eines Gratis-Buffets in den „Berserker“-Modus und nieten alles um, was Ihnen in

die Quere kommt. In dieser Verfassung erhalten Sie zwar mehr Kraft und mehr Lebenspunkte, das alles verlieren Sie aber, lässt die Wut nach – unter Umständen bedeutet es sogar, dass Sie mehr Lebenspunkte einbüßen, als Sie eigentlich hatten. Man muss eben manchmal Opfer bringen. Der Ritter wiederum kann einen gewaltigen Rundumschlag ausführen, der jedermann in Reichweite erwischt. Die Piraten dagegen springen mit gezogenem Säbel auf den Kontrahenten zu.

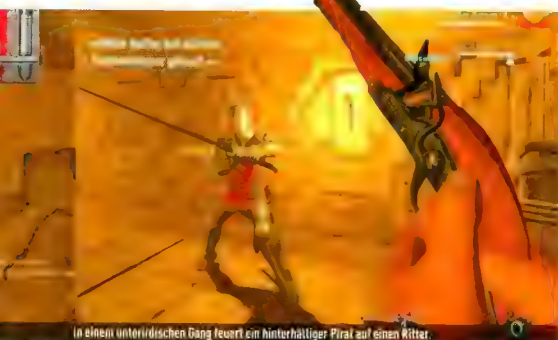
Mit *Pirates, Vikings & Knights 2* erleben Sie sehr spannende Team-Schlachten in einem interessanten Szenario. Die Spielmodi sind abwechslungsreich und schnell und vor allem der Kampf zwischen drei Teams macht diese Modifikation zu etwas Besonderem. Über 15.000 Downloads und im Schnitt 500 Spieler auf 60 Servern sprechen dafür, dass den Machern hier ein besonderes Spiel gelungen ist. Natürlich ruhen sich die Modder nicht aus, sondern basteln fleißig an neuen Versionen, die nicht nur Programmfehler beheben sollen, sondern auch neue Befehle und Spielmodi einfügen. Geplant sind unter anderem „Slay the Dragon“, wo Sie im Team gegen einen riesigen Drachen zu Felde ziehen, und „Pillage“: Da räuchern Sie Orte auf einer Karte aus – wie es sich für Piraten gehört, die zu viel Rum intus haben!

Andreas Bertsch

Info: www.pxkii.com

Half-Life 2: Pirates, Vikings & Knights 2

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	236
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



In einem unterirdischen Gang feuert ein hinterhältiger Pirat auf einen Ritter.



Dieser Pirat darf sich gleich verabschieden, denn ein Wikinger rammt ihm von hinten eine Axt in den Rücken.



Ein Pirat setzt seine Spezialattacke ein und springt mit gezogenem Säbel auf einen Wikinger zu.

ANZEIGE



LIES MICH!

Mod-of-the-Year-Awards

Vermischtes Die von unserem Partner moddb veranstalteten Mod-of-the-Year-Awards sind beendet. Schnuppern Sie doch mal auf der unten angegebenen Webseite vorbei, dann erfahren Sie alles über die nominierten Werke und die Gewinner. Wenn Sie selbst Modder sind und auch mal einen Preis abhaken wollen, stellen Sie Ihre Kreation einfach auf der moddb-Seite vor. Vielleicht klappt es dann in diesem Jahr mit einer Nominierung.

Info: www.moddb.com

(AB)

Killing Shift

Doom 3 Wir lieben unsere Partner von Doom3maps.org! Wie jeden Monat versorgen uns die ehrgeizigen Jungs auch dieses Mal wieder mit frischem Material zu *Doom 3* und *Quake 4*. Den Anfang macht die Einzelspieler-Karte *Killing Shift* des Modders GodMode, in der Sie sich auf die Suche nach der sagenumwobenen BFG-Waffe machen – die ist

das einzige Mittel, die Horden an Dämonen aufzuhalten. Ein ausgeklügeltes Leveldesign und einige spannende Momente halten Sie bei der Stange.

Info: www.doom3maps.org

(AB) SEHR GUT

Ground Zero Prototype 3.1

Doom 3 Dass sich aus der *Doom 3*-Engine viel mehr herausholen lässt als „nur“ Ego-Shooter, zeigt *Ground Zero*, ein vom klassischen *Fallout* inspiriertes Rollenspiel, das Sie ins Jahr 2107 katapultiert. Sie erkunden zerstörte Städte und erledigen genretypisch Aufträge. Der aktuelle Prototyp 3.1 zeigt bereits, welches Potenzial in dieser Mod steckt. Momentan sucht das Team noch nach Helfern, um das Projekt bis Mitte des Jahres fertigzustellen.

(AB)

Info: www.doom3maps.org

Open Coop Techdemo 2

Quake 4 Wenn Sie genug davon haben, die fiesen Strogg in *Quake 4* im Alleingang zu plätten und viel lieber eine Schar guter Freunde mit sich schleppen wurden, werfen Sie doch ein Auge auf die Techdemo 2 von *Quake 4*. *Open Coop!* Zwar lässt sich damit noch nicht das Hauptspiel durchspielen, doch bereits jetzt sehen Sie, was Sie in Zukunft

erwartet. Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten, das fertige Produkt auf unsere Festplatten zu hauen.

(AB)

Info: www.doom3maps.org

The Soulkeeper

Unreal Tournament 2004 Böse Zungen behaupten, *Unreal Tournament 2004* sei tot. Dass dem nicht so ist, beweisen Modder-Scharen, die immer wieder neues Material liefern oder an sehr vielversprechenden Mods werken. So auch das Team Helm System, das mit *The Soulkeeper* eine neue Modifikation in der Mache hat. Die Entwickler halten sich allerdings mit Informationen noch bedeckt. Die ersten Artworks sehen aber schon fantastisch aus.

(AB)

Info: <http://thesoulkeeper.helm-systems.com>



Diese Termiten bekommt gleich unsere Zangen zu spüren. Als Ameisen-Krieger räumen wir so unter den Angreifern auf.

HALF LIFE 2

Bombastischer Kleinkrieg

Spielen Sie Ameise oder Termiten und sorgen Sie für die Vernichtung des feindlichen Volkes.

INSECTS INFESTATION

Liegen Sie im Sommer im Gras und es juckt Sie an bestimmten Stellen, haben Sie entweder eine Geschlechtskrankheit oder Ihnen krabbelt eine Ameise in der Hose herum. Weil wir nur Gutes von Ihnen denken, gehen wir von der Ameise aus – und sind damit endlich beim Thema. Womöglich zertreten Sie die nützlichen Krabbeltierchen für gewöhnlich, aber haben Sie sich schon mal gefragt, wie es wäre, in der Chitin-Haut einer Ameise zu stecken? Wie sieht die Welt aus ihrem Blickwinkel aus? Die *Half-Life 2*-Mod *Insects Infestation* schickt Sie in einen Garten. Nicht zum Rasenmähen, sondern

um als Ameise oder Termiten gegen das jeweils andere Insektenvolk in die Schlacht zu ziehen.

Die Krabblers bestehen aus zwei Klassen: Arbeitern und Krieger. Die zuerst Genannten bauen Verteidigungsanlagen, während die Krieger – logo! – in die Kämpfe ziehen. Ziel ist es, die feindliche Königin zu erledigen. Es ergeben sich spannungsgeladene und schnelle Auseinandersetzungen. Gut ist auch, dass sich Ihr Alter Ego mit der Zeit verbessert und an Stärke gewinnt, ähnlich einem Rollenspiel.

Das herausragende Spielelement ist die ungewöhnliche Perspektive. Als Krabbeltier

sieht Mutter Erde nun mal anders aus – jeder Pilz ist ein unüberwindliches Hindernis, jeder Grashalm groß wie ein Haus. Diese Atmosphäre – als kleines Insekt in einer gigantischen Welt unterwegs zu sein – fängt die Mod hervorragend ein. Auch der Krieg zwischen Ameisen und Termiten macht Spaß. In der aktuellen Version befinden sich zwar noch kleinere Programmfehler, die sollten Sie aber nicht davon abhalten, *Insects Infestation* zu installieren und loszukrabbeln.

Andreas Bercht

Info: www.insectsinfestation.com

Half-Life 2: Insects Infestation

MODUS: Mehrspieler
VORAUSSETZUNG: Half-Life 2/Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE: 370
AUF DVD: Ja
WERTUNG: SEHR GUT



Im Garten nahe einem Pilz kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen einer Ameise und einer Termiten.

Termitenarbeiter bereiten den Bau einer Verteidigungsanlage vor, um den Angriff der Ameisen abzuwehren zu können.

Mit unserem Begleiter mischen wir an diesem Altar einen gefährlichen Dämon auf.

GOTHIC 2

Tanz auf dem Vulkan

Auf einer Insel steigt der Bär, denn Lava droht die Bewohner auszuradieren. Helfen Sie den armen Leuten.

VULCANO QUEST Passend zu unserer grandiosen Vollversion in dieser Ausgabe, liefern wir Ihnen an dieser Stelle gleich noch mehr Futter für *Gothic 2*. Als ein Vulkanausbruch Ihre Heimatinsel zu

vernichten droht, erhalten Sie den Auftrag, Hilfe zu suchen. Da sich sicherlich Männer finden lassen, die sich mit heißen Löchern gut auskennen, begeben Sie sich auf die Reise: Sie stolpern geradewegs in ein spannendes Abenteuer. Zwar kämpfen Sie in *Vulcano Quest* des Teams Undeaddmodder nicht allzu viel, trotzdem ha-

ben Sie jede Menge Spaß. Gerade die sehr schön gestaltete Insel zu erforschen, Schätze zu entdecken und mit den interessanten Charakteren zu plaudern macht den Reiz dieser kleinen, aber trotzdem feinen Modifikation aus. Haben Sie also das Hauptspiel durch, installieren Sie schnell *Vulcano Quest* von unserer DVD (die

Mod benötigt den deutschen Patch 2.6).

Andreas Berits

Info: www.worldofgothic.de

Gothic 2: Vulcano Quest

MODUS: Einzelspieler
VORAUSSETZUNG: Gothic 2, Patch 2.6
GRÖSSE IN MEGABYTE: 59,3
AUF DVD: Ja
WERTUNG: **SEHR GUT**

STRATEGIE VON
gamr dynamix

ANZEIGE

AHOI, BROWSE!



In Ihrem Dorf rekrutieren Sie neue Einheiten und planen die weitere Vorgehensweise.

Bearbeite deinen Stamm!

Führen Sie Ihr virtuelles Volk in *Die Stämme* zur Weltherrschaft.

Die Stämme zählt mit über 200.000 Spielern zu den erfolgreichsten Browserspielen in Deutschland. Die gerade gestartete neue Spielwelt ist ein guter Anlass, Ihnen den Strategietitel vorzustellen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Stammesführers, der aus einem Dorf mit zunächst nur wenigen Einwohnern ein mächtiges Reich mit Tausenden virtueller Bürger erschafft. Vom Dorfplatz aus erreichen Sie alle wichtigen Gebäude des Spiels. Zum Beispiel die Kaserne, in der Sie Krieger ausbilden oder das Haupthaus, von dem aus Sie die Expansion Ihres Imperiums planen. Ein wichtiger Aspekt liegt auch darin, möglichst schnell das nähere Umfeld zu erkunden, um über die Nachbarn und damit über Freund und Feind Bescheid zu wissen. Genau hier liegt einer der Gründe, warum *Die Stämme* so fasziniert. Es geht eben nicht nur darum, im Alleingang sein eigenes Dorf auszubauen und egoistisch Kriege zu führen. Nur wer mit seinen Nachbarn in diplomatische Verhandlungen tritt, hat über kurz oder lang eine Chance, in der dicht besiedelten Welt zu bestehen. Dank der bis zu 40.000 aktiven Spielern pro Welt finden Sie jederzeit einen passenden Gegner oder Verbündeten. Das Spiel ist angenehm leicht zu lernen. Für Außenstehende klingen gerade einmal elf Einheiten und 14 Gebäude nach nicht viel. Lassen Sie sich davon aber nicht täuschen, die sind nämlich gut ausbalanciert. Insgesamt besticht *Die Stämme* durch seine lebhaftige Fangemeinde und die hohe Zahl an aktiven Spielern.

Markus Vogel

Info: www.die-staemme.de



MORDSTYP

Beilhart!

SEHR GUT

1. wsw?
2. wsw?
3. wsw?
4. wsw?

>>Buntes Treiben: Rotlicht-Milieu.<<

→ Roberto Bianco war nicht
mit seine Schwiegermutter
verheiratet. <<

HALF-LIFE 2

Für Schlägertypen

Auch etwas ältere Spielkonzepte machen heute noch Laune. Das beweist die **Half-Life 2-Mod Blockstorm**.

BLOCKSTORM | Gehören Sie zu den alten Säcken dieser Welt, sagt Ihnen der Titel *Arkanoïd* von 1986 mit Sicherheit etwas. Für alle, die diese Perle der Spielegeschichte nicht kennen, eine kurze Einführung, denn unsere hier vorgestellte Modifikation *Blockstorm* orientiert sich an dieser Vorlage: Sie bewegen einen Schläger, den Sie am Bildschirmrand hin- und herschieben. Sie versuchen, eine Kugel zu treffen, um damit die Steine am anderen Bildrand zu zerstören. Wo bleiben die Monster und Wummern, mit denen Sie die Kerle in Einzelteile zerlegen? Tja, *Arkanoïd* respektive *Blockstorm* entspricht dem bayerischen Ideal eines Computerspiels. Keine Gewalt – obwohl man natürlich darüber streiten kann, ob Steine mit Bällen zu zertrümmern nicht vielleicht auch als aggressive Tat gilt. Wenn es nach gewissen deutschen Politikern geht, lautet die Antwort bestimmt ja.

ist von *Pong* aus dem Jahr 1972. Hier stehen sich zwei Schläger gegenüber und jeder versucht, den Ball am Gegner vorbei ins Aus zu schlagen. Im Kampf gegen den Computer haben Sie drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Trotzdem macht es gegen einen menschlichen Kontrahenten viel mehr Spaß. Erwähnenswert ist, dass der Modder *Blockstorm* komplett mit *Valves Hammer-Editor* zusammengezimmert hat. Eine beachtliche Leistung, da der Entwickler alles selbst erstellte, von den Modellen über die Texturen bis zur Musik. Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, erlebt eine nostalgische Zeitreise in die Vergangenheit, als Spiele noch ohne Blut und Raketenwerfer auskamen und trotzdem Spaß machten. Ältere Semester wie unser Chefredakteur jauchzen mit Sicherheit vor Freude und jüngere wundern sich entweder über das Spielprinzip oder lassen sich darauf ein und erfahren – abgesehen von den schmutzigen Dingen – was ihre Eltern anno dazumal in ihrer Freizeit angestellt haben.

Andreas Berlitz

Info: <http://sdk-project.com>

Half-Life 2: Blockstorm

MODUS: Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG: Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE: 68
AUF DVD: Ja
WERTUNG: **SEHR GUT**



Wie beim Klassiker *Arkanoïd* zertrümmern wir die Steinblöcke oben mit unserem Schläger.



ANZEIGE



Unter unserem Kommando befehlt ein Zombie-Commander mit Maschinengewehr einen feindlichen Hellknight.

>>Prickelad:
Intim-Tatowierung.<<

DOOM 3

Voll ins Schwarze

>>Wollt ihr Waid:
behind Schlumpf.

Zusammen mit zwei Mancubi nehmen wir einen blauen
Pinky Demon am Eingang zur feindlichen Basis in die Zange.

>>fliegt auf der Bühne voll ab:
Johannes Heesters.<<

Vor einem der zu erobernden Karten-Punkte greifen wir mit
unserer kleinen Armee einen Imp an.

>>Können auch
haben, slames.

Wir stürmen eine feindliche Basis, aus der gerade ein
Maggot zu fliehen versucht.

Doom 3 und Strategie passen nicht zusammen? Commander Doom beweist das Gegenteil.

COMMANDER DOOM | Leif „Hellborg“ Dehmelt hat offenbar kein Privatleben. Wie sonst könnte er wie am Fließband Doom 3-Mods unters Volk bringen? *Dungeon Doom*, *Ninja Tournament* und *Rotoscope Shader* stehen bereits auf der Haben-Seite seines Modding-Kontos – und schon holt er zum nächsten Schlag aus. Die Strategie-Modifikation *Commander Doom* verwandelt Ihren Grusel-Shooter in eine explosive Einzelspieler-Echtzeit-Strategie-Ego-Shooter-Action-Mischung. Auf den Einbau einer aus den Fingern gesaugten Hintergrundgeschichte hat der Mod-Profi Gott sei Dank verzichtet – die interessiert meist eh keine Sau. So konzentrieren Sie sich einfach auf das Wesentliche: die Weltherrschaft erlangen! Aber immer schön langsam und der Reihe nach. Sie rennen nicht simpel drauflos und schlagen um sich, schließlich sind Sie ein verdammter Feldherr! Auf Ihrer Agenda stehen doch tatsächlich Dinge wie strategisch wichtige Punkte erobern, Nachschub ordern, medizinische Versorgung sicherstellen, Verteidigungsanlagen bauen und so weiter.

ERKLÄRUNGSBEDARF

Auf den zwei mitgelieferten Karten treffen Sie auf computergesteuerte Widersacher, die Sie je nach Schwierigkeitsgrad entweder zum Gähnen langweilen oder vor Verzweiflung in den Schreibtisch beißen lassen. Die recht tristen Spielflächen bestehen aus jeweils einer Basis pro Spieler und mehreren Kontrollpunkten, die es sich unter den Nagel zu reißen gilt. Sie oder Ihre Untergebenen berühren einen Punkt und schon sorgt der für zusätzlichen Geldfluss. Und um die ganze Kohle wieder loszuwerden, empfiehlt sich das Kauf- und Forschungsmenü. Zwar mangelt es hier – im Gegensatz zu einem reinrassigen Strategietitel – an Auswahl, aber immerhin entscheiden Sie selbst, ob Sie das Spiel mit roher Ego-Shooter-Waffengewalt ausfechten oder ob Sie lieber so lange Kanonenfutter produzieren, bis der Feind heulend zusammenbricht. Die Schlacht endet, wenn der Spieler alle drei Monster-Eintrittspunkte des Kontrahenten zerstört hat. Und weil diese dummerweise in dessen Basis liegen, kann das auch schon mal etwas längern dauern.

SELBSTJUSTIZ

Zwar schreibt sich die Modifikation Echtzeit-Strategie

auf die Fahne, wer aber nicht selbst einen Schießprügel in die Hand nimmt und über das Schlachtfeld rennt, sieht schnell älter aus als Johannes Heesters nach einem Hundertmeterlauf. Trotzdem sollten Sie die Möglichkeiten des Technikbaums und der taktischen Karte nicht einfach ignorieren. Ohneschwere Panzerreinheiten, durchschlagskräftige Waffen und eine gewissen Truppenordnung ist die gegnerische Basis so unerreichbar wie der Grammy für das singende Tamagotchi Daniel Küblböck. *Commander Doom* ragt nicht nur wegen seines strategischen Aspekts aus dem *Doom 3*-Modding-Einheitsbrei heraus, das Teil glänzt vor allem durch seinen hohen Wiederpielwert. Die Partien laufen möglicherweise ähnlich, jedoch nie genau gleich ab und motivieren So jedes Mal aufs Neue. Also: Packen Sie unsere DVD ins Laufwerk, installieren Sie die Modifikation und übernehmen Sie das Kommando!

Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

Doom 3: Commander Doom

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	6
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIEL DES MONATS!

Macht Gruppen!

Außerirdische und Menschen hauen sich in *Tremulous* bei strategischen Schlachten die Köpfe ein. Nur im Team überleben Sie den harten Kampf!

Sie wollen knallharte Mehrspieler-Action? Wir haben sie! Willkommen in *Tremulous*, unserem Gratisspiel-Knaller im Heft. Abonnenten unserer Ab-18-Version freuen sich außerdem über den Mehrspieler-Shooter *War Rock* (Test ab Seite 80). Doch weiter mit *Tremulous*. Es herrscht Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen, wie wir das schon aus zahlreichen anderen Spielen kennen. Sie ahnen es sicher: Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der Fraktionen. Dabei wählen Sie auf beiden Seiten, ob Sie tiefer Gebäude errichten oder kämpfen möchten. Denn *Tremulous* vereint gekonnt Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter. Die 16 Bauwerke sorgen etwa dafür, dass Sie an bessere Waffen kommen oder Ihre Krieger nach dem Ableben wieder zurück ins Spiel dürfen. Achten Sie also immer darauf, dass die Feinde Ihre Gebäude nicht in Schutt und Asche legen. Um die Genre-Mischung noch zu erweitern, finden sich auch Rollenspiel-Elemente im Spiel. So erhalten die Menschen mit jedem erledigten Feind „Credits“, die Sie dazu benutzen, sich bessere Wummen zu kaufen. Die Außerirdischen dagegen wechseln in eine bessere Klasse, wenn sie einen Gegner beseitigen. Dadurch schalten sie sich ebenfalls bessere Waffen und Fähigkeiten frei, können etwa an Wänden und Decken krabbeln. *Tremulous* macht nicht nur unheimlich Laune, es sieht auch hervorragend aus und bietet Langzeit Spaß. Die Entwickler arbeiten stetig an neuen Versionen, die nicht nur frische Waffen, sondern auch mehr Karten ins Spiel integrieren. Apropos Karten: Auf der unten genannten Webseite tauchen immer mal wieder neue Spielwiesen auf, auf denen Sie sich austoben können. Worauf warten Sie? Installieren Sie dieses Kleinod von der DVD und spielen Sie los!

Andreas Bertils

Info: <http://tremulous.net>



Ein außerirdischer Tyrant stürmt in die Basis der Menschen. Unwählbar! Außerst zah, hat er gegen die vielen Geschütze wenig zu melden.

BATTLEFIELD 2

Karten-Spiele



Im Team in Schlachten zu ziehen, macht über die Fangemeinde *Global Conflict* doppelt Spaß.

GLOBAL CONFLICT Wenn Ihnen die Kämpfe in *Battlefield 2* auf den offiziellen Servern zu wenig Teamspiel bieten, schauen Sie doch mal auf der Fanseite von *Global Conflict* vorbei! Die Macher organisieren regelmäßig große Turniere, in denen es um die Eroberung von Gebieten einer eigens erstellten globalen Karte geht. Fairness und Gruppenspiel haben hier oberste Priorität.

Andreas Bertils

Info: www.global-conflict.org

ANZEIGE

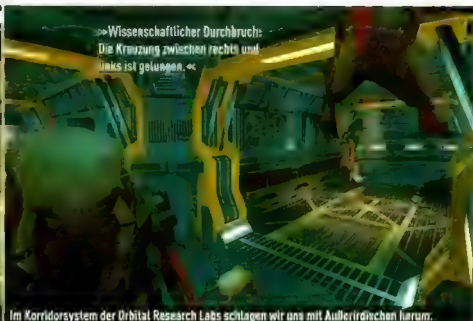


HALF-LIFE

Komm zur Rache, Schätzchen!



Nach unserer Rückkehr zur Erde geraten wir mitten in eine Schlacht.



Im Korridorsystem der Orbital Research Labs schlagen wir uns mit Außerirdischen herum.



Üben Sie in dieser hervorragenden Modifikation Vergeltung an der hinterhältigen Organisation Poke646.

POKE646: VENDETTA ! Wie jetzt? Eine Mod für *Half-Life* Teil 1, hören wir Sie wie ehemalige DDR-Bürger schon jammern? Oh ja! Antworten wir enthusiastisch darauf. Denn *Poke646: Vendetta* nicht vorzustellen, wäre eine solche Sünde, dass uns der liebe Gott sofort mit einem Blitz erschlagen würde. Vielleicht kennen Sie noch den Vorgänger mit dem überraschenden Namen *Poke646*. In der Rolle des Damien Reeves verschlug es Sie auf den Planeten Xen, Heimat

der Außerirdischen in *Half-Life* 1. Am Ende ließ die hinterhältige Organisation *Poke646* Sie dort zurück. *Vendetta* beginnt nun genau an dieser Stelle. Damien sinnt auf Rache und möchte natürlich erst mal wieder nach Hause – was aber das geringste seiner Probleme ist. Dabei kommen Sie ins Spiel, denn Sie schlüpfen in die Haut des vergrämmten Heroen. Über drei Kapitel hinweg üben Sie Ihre Rache an den *Poke646*-Mitgliedern aus und besuchen schließlich die Raumstation der Organisation. Sogar neue Waffen grapschen Sie ab, wie etwa das PAR-21 Sturmgewehr mit integriertem Granatwerfer.

Was Modder Marc Schröder und sein Team mit *Vendetta* auf die Beine gestellt haben, ist schlicht bemerkenswert. Die äußerst spannende Geschichte erleben Sie auf 14 detaillierten und ausgeklügelten Karten, die so manchen hauptberuflichen Leveldesigner vor Neid erblassen lassen. Auch grafisch holt die Entwickler alles aus der inzwischen neun Jahre alten Engine heraus, so dass Sie *Vendetta* kaum noch als *Half-Life* 1-Mod erkennen. Das liegt nicht nur an den neuen, detaillierten Texturen und Modellen, sondern auch an dem eigens komponierten Soundtrack. Vor diesem

Team können wir nur den Hut ziehen und hoffen, dass es in Zukunft auch Mods für *Half-Life 2* entwickelt. Wer also eine fantastische Geschichte mit einem etwas älteren Spiel erleben möchte, der kommt um *Poke646: Vendetta* nicht herum. Achtung: Die Mod benötigt die Steam-Version von *Half-Life* 1! Andreas Berltis

Info: www.poke646.com

Half-Life: Poke646 - Vendetta

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	71,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIELE UND MODS

Adrenalin	www.adrenalin.de
Age of Empires	www.ageofempires.com
Age of Empires II	www.ageofempires.com
Age of Empires III	www.ageofempires.com
Age of Empires IV	www.ageofempires.com
Age of Empires V	www.ageofempires.com
Age of Empires VI	www.ageofempires.com
Age of Empires VII	www.ageofempires.com
Age of Empires VIII	www.ageofempires.com
Age of Empires IX	www.ageofempires.com
Age of Empires X	www.ageofempires.com
Age of Empires XI	www.ageofempires.com
Age of Empires XII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIV	www.ageofempires.com
Age of Empires XV	www.ageofempires.com
Age of Empires XVI	www.ageofempires.com
Age of Empires XVII	www.ageofempires.com
Age of Empires XVIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIX	www.ageofempires.com
Age of Empires XX	www.ageofempires.com
Age of Empires XXI	www.ageofempires.com
Age of Empires XXII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIV	www.ageofempires.com
Age of Empires XXV	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVI	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIX	www.ageofempires.com
Age of Empires XXX	www.ageofempires.com

NEWS UND TIPPS

Age of Empires	www.ageofempires.com
Age of Empires II	www.ageofempires.com
Age of Empires III	www.ageofempires.com
Age of Empires IV	www.ageofempires.com
Age of Empires V	www.ageofempires.com
Age of Empires VI	www.ageofempires.com
Age of Empires VII	www.ageofempires.com
Age of Empires VIII	www.ageofempires.com
Age of Empires IX	www.ageofempires.com
Age of Empires X	www.ageofempires.com
Age of Empires XI	www.ageofempires.com
Age of Empires XII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIV	www.ageofempires.com
Age of Empires XV	www.ageofempires.com
Age of Empires XVI	www.ageofempires.com
Age of Empires XVII	www.ageofempires.com
Age of Empires XVIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XIX	www.ageofempires.com
Age of Empires XX	www.ageofempires.com
Age of Empires XXI	www.ageofempires.com
Age of Empires XXII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIV	www.ageofempires.com
Age of Empires XXV	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVI	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXVIII	www.ageofempires.com
Age of Empires XXIX	www.ageofempires.com
Age of Empires XXX	www.ageofempires.com

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck.

GAMING IS NOT A CRIME

Von der Gesellschaft geächtet: Killerspiele-Spieler!
Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen
uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein
Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen
Shirt zum Ausdruck!

GamersWear®

Jetzt PC ACTION abonnieren und
das „Gaming is not a crime“-Shirt abgreifen!

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125.
Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD

€ 57,00/12 Ausgaben, - € 80,- Ausg. Ausland € 69,00/12 Ausgaben Österreich € 66,00/12 Ausgaben

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD

WICHTIG: Ab-18 kann nur für Minderjährige werden, wenn die Aufsichtsperson des Lesers Abnehmen mitgesprochen wird.
€ 57,00/12 Ausgaben, - € 80,- Ausg. Ausland € 69,00/12 Ausgaben Österreich € 66,00/12 Ausgaben

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

1. Ein T-Shirt mit dem Motiv „Gaming is not a crime“ (ausg. für L.
2. Ein Poster „Gaming is not a crime“ (ausg. für L.
3. Ein Poster „Gaming is not a crime“ (ausg. für L.)
(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankkredit erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

1. Bequem per **Bankkredit** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

2. Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten in der Aboservice der
PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach
jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich
gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu
Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von
circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

INFOS UNTER
WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

EINE CONVENTION RUND UM DAS THEMA ROLLENSPIEL
VOM BRETT- BIS ZUM ONLINESPIEL

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007 "HEROES & QUESTS"

21. BIS 22. APRIL 2007
IN DER HALLE MÜNSTERLAND
NRW | MÜNSTER

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON

2 Games

Hardware
DAS HARDWARE MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

buffed.de
MEIN FÜRZUG FÜR BELIEBTE SPIELE

PC ACTION

ARMY

LAKE

Dax et gaudium

Mephiste

SPIELPRESS

EINSENDE-HINWEISE

- ## PC ACTION HILFT!

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK

TITEL

AUSGABE

Silverfall

Seite 128

KURZTIPPS

Age of Empires 3: The Warchiefs
Diver: Deep Water Adventures
Dunes of War
Europa Universalis 3
Gothic 2 Gold Edition
Splinter Cell: Double Agent
Star Trek: Legacy

SPIELETIPPS

Sam & Max: Episode 3
Silverfall

Hilf mir mal kurz!



>>Beckham in der Freistossmauer.<<

Splinter Cell: Double Agent

Um die Cheats zu verwenden, müssen Sie sie einer Taste zuweisen. Dazu öffnen Sie die Datei **splintercelluser** und scrollen so weit nach unten, bis Sie zu den Tastenzuweisungen kommen. Jetzt belegen Sie die gewünschten Tasten mit den Funktionen, indem Sie zum Beispiel Folgendes eingeben:

F2=invisible
F3=ghost
F4=health

Hier die Liste mit den zur Verfügung stehenden Funktionen:

Tastenzuweisung	Funktion
Invincible 1	Gott-Modus
Invisible 1	Unsichtbarkeit
health	volle Gesundheit
ammo	volle Munition
ghost	durch Wände gehen
fly	Sie können fliegen
walk	Ghost-Modus und fliegen rückgängig machen
playersonly	Gegner einfrieren
killpawns	alle Feinde töten
summon echeloningredient.elfashbang	Blendgranate
summon echeloningredient.elfraggrenade	Granate
summon echeloningredient.esmokagrenade	Rauchbombe
summon echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
summon echeloningredient.estickyschocker	Elektro-Schocker
summon echeloningredient.ewallmine	Wandmine

Gothic 2 Gold Edition

AUF DVD
VOLL-
VERSION

Öffnen Sie den Charakterbildschirm, geben Sie **marvin** ein. Jetzt drücken Sie die angegebenen Tasten, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Die Cheats funktionieren beim Hauptprogramm und Add-on.

Taste	Wirkung
F2	Konsole öffnen (Befehle siehe Liste unten)
F3	im Fenster-Modus spielen
F4	zum Normalmodus zurückkehren
F5	Kamera einfrieren
F6	Kamera wieder freigeben
F7	durch die Spielabschnitte wechseln
F8	Lebensenergie und Mana auffrischen
H	mehr Gesundheit
D	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen

Und hier noch die wichtigsten Konsolenbefehle:

Befehl	Wirkung
Cheat God	Gott-Modus
Toggle time	Uhr ein-/ausblenden
Kill	alle Personen im Umkreis töten
ltar_firearmor_addon	magische Rüstung
ltar_mayazombie_addon	gammelige Rüstung
ltar_raven_addon	Ravens Rüstung
ltar_prebaron_addon	Rüstung der Erzbarons
ltar_thorus_addon	Thorus' Rüstung
ltar_bloodwyn_addon	Rüstung von Bloodwyn

Diver: Deep Water Adventures

Öffnen Sie die Konsole mit der **F12**-Taste und geben Sie die Cheat-Codes ein. Danach bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste. Fertig!

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus an/aus
Giveall	alle Gegenstände freischalten
Unlock	alle Missionen freischalten
Money	Sie bekommen 10.000 Taler extra

Dunes of War

Öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex**-Taste und geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Cheats	Wirkung
tank.immortal	Unsterblichkeit
tank.ammo	Unendliche Munition

Age of Empires 3: The Warchiefs

Öffnen Sie das Chatfenster mit der Eingabe-Taste und geben Sie die folgenden Codes ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
Give me liberty	10.000 Geld
give me coin	10.000 Gold
Medium rare please	10.000 Nahrung
<censored>	10.000 Holz
Nova & orion	10.000 Erfahrungspunkte
Speed always wins	schnelles Bauen und Herstellen
X marks the spot	Nebel des Krieges abschalten

Star Trek: Legacy

Mit einem einfachen Trick lassen sich etliche Werte frei konfigurieren. Klicken Sie sich in den Spieleordner und öffnen Sie die Datei **config.cfg**. Hier ändern Sie Folgendes:

Cfg SPPlayerdamagemodifier=0.00
Ihre Schiffe sind unzerstörbar
G_weapondiminish=x.x
für x.x die Geschwindigkeit eintragen, mit der die Phaser nachladen
Cfg initialcommandpoints=xxxx
für xxxx die Kommandopunkte eintragen, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung stehen

Europa Universalis 3

Drücken Sie während des Spiels die **\$**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun die Codes ein und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste.

Cheats	Wirkung
cash	50.000 Dukaten
stability	hohe Stabilität
prestige	mehr Prestige
Pirate	ein Häufchen Piraten
Colonist	maximale Kolonisten
Missionary	maximale Missionare
Merchant	maximale Händler
Diplomat	maximale Diplomaten
Spy	maximale Spione
The native	Eingeborenen-Angriff
Fow on/off	Nebel des Krieges an/aus

Spezial-Cheat:

Invest X Y

Sie investieren den Geldbetrag Y in die Technik X, wobei Sie für X Folgendes eingeben können:
advisor_arrived_tech, country_morale_tech, current_tech, government_tech, land_tech, ledger_government_tech, ledger_naval_tech, ledger_production_tech, naval_tech, production_tech, trade_tech

Sam & Max: Episode 3

In *Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball* tauchen Sam und Max in die Welt der Mafia ein. Mit unserer Lösung haben Sie dabei keine Probleme!

DER WEG IN DIE UNTERWELT

Aller Anfang ist leicht

Zu Beginn erfahren Sie, dass die Toy-Mafia ihr geheimes Hauptquartier wahrscheinlich in „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino“ hat. Die Polizei hat einen Informanten eingeschleust, jedoch seit Wochen nichts von ihm gehört. Ihr Ziel ist es nun, diesen Informanten zu kontaktieren und ihn gegebenenfalls zu retten. Bevor Sie das Büro verlassen, nehmen Sie die Pikass-Karte, die rechts im Büro vor dem Mäuseloch liegt, an sich. Besuchen Sie nun Bosco. Von ihm erfahren Sie, dass er ein Gerät zum Abhören von Gesprächen verkauft. Der stolze Preis: zehn Millionen Dollar. Verlassen Sie den Laden wieder. Gehen Sie nach links zu Sybil. Sie ist jetzt professionelle Zeugin. Nachdem sie Ihnen erklärt hat, was eine professionelle Zeugin macht, verlassen Sie den Laden wieder. Fahren Sie zu „Ted. E. Bears Mafia-Free Playland and Casino“. Gehen Sie an den Automaten rechts vom Türsteher und wagen Sie ein Spielchen. Schießen Sie auf alle singenden Ratten. Wenn Sie mindestens 20 getroffen haben, erhalten Sie einen Kühlschrankmagneten.

Eine Runde Poker in Ehren...

Sprechen Sie nun mit Leonard, dem Mann am Pokertisch. Er ist bereit, mit Ihnen „Indian Poker“ um zehn Millionen Dollar zu spielen, wobei Sie nur einen Dollar setzen müssen. Zu Beginn gewinnt er immer oder steigt rechtzeitig aus. Er betrügt, indem er auf die glänzende Clownsnase und somit die Karte sieht. Werfen Sie nun das Pikass an die Clownsnase und spielen Sie noch mal gegen ihn. Diesmal gewinnen Sie und sacken zehn Millionen ein. Verlassen Sie

den Tisch, gehen Sie nach rechts und spielen Sie eine Runde am einarmigen Banditen. Sie gewinnen am einarmigen Banditen jedes Mal, doch es kommt kein Geld raus. Allerdings sehen Sie bei jedem Gewinn im Hintergrund einen Mann das Passwort sagen und durch die bewachte Tür gehen. Wenn Sie versucht haben, selbst durch die Tür zu gelangen, aber am Türsteher gescheitert sind, verlassen Sie das Kasino. Besuchen Sie Bosco und kaufen Sie das Abhörgerät. Nehmen Sie den Käfer mit und fahren Sie zurück zum Kasino. Setzen Sie den Käfer auf den Türsteher an und spielen Sie eine weitere Runde am einarmigen Banditen. Nachdem wieder jemand das Passwort gesagt hat, sammeln Sie den Käfer wieder auf. Das Passwort ist „Leave the gun, take the cannolis“, eine astreine Anspielung auf *Der Pate*.

IN DER HÖHLE DES LÖWEN

Deine Mama...

Jetzt empfängt Sie Chuckles. Er fragt, ob Sie Interesse haben, in die Familie einzusteigen. Sie gehen darauf ein. Sie erhalten drei Jobs, die Sie erledigen müssen, bevor Sie in die Familie aufgenommen werden. Gehen Sie zu Sybil und klauen Sie ihr die Kaffeetasse. Bei Bosco füllen Sie die Tasse mit Ketchup. Dann lenken Sie ihn mit dem Spruch „Look, it's the Toy-Mafia!“ ab, heften den Magneten an die Kamera und platzieren den Teddybär auf dem Verkaufstisch. Gehen Sie wieder zu Sybil, geben Sie ihr die Kaffeetasse zurück und schießen Sie dann darauf. Aufgabe Nummer 3 bringt Sie zurück in Ihr Büro. Der verzweifelte Leonard versucht, das gestohlene Sandwich an die Maus zu verkaufen. Wechseln Sie im Dialog nun auf Max und sprechen Sie Leonard auf seine Spielzeugpistole an. Kurz darauf haben Sie ihn überwältigt und versuchen herauszukriegen, wo das Sandwich ist. Sein wunder Punkt ist seine Mutter, also machen Sie Witze über

sie, bis er aufgibt. Da Sam sich jedoch immer nur an den Anfang und Max an das Ende der Witze erinnert, müssen Sie die richtigen Kombinationen finden. Diese sind:

Yo' mama's so fat - She has more folds than an origami accordion!
Yo' mama's so radiant - If she fell in nuclear waste, no one would notice!
Yo' mama's so perky - The only time she's low is at a limbo contest!
Yo' mama's so thrifty - She brings coupons to the penny arcade!
Yo' mama's so vulgar - Her mouth would make a longshoreman blush!
Sie erfahren, dass das Sandwich im einarmigen Banditen versteckt ist und Leonard den Arm abgenommen hat, sodass keiner das Sandwich gewinnen kann. Fahren Sie zum Kasino, montieren Sie den Arm und gewinnen Sie das Sandwich.

Familienteiler

Sie werden nun in die Familie aufgenommen und finden heraus, dass der Don selbst der Informant ist und die Seiten gewechselt hat. Sie flüchten, werden aber verfolgt. Schießen Sie auf eines der großen Schilder, die über der Straße hängen. Warten Sie den passenden Moment ab, sodass Ihre Verfolger in das Schild fahren. Zurück im Büro des Don, öffnen Sie die verbotene Tür. Nehmen Sie den Schraubenzieher links vom Tisch und benutzen Sie ihn mit dem einarmigen Banditen. Sie erhalten das Sprachmodul, das ständig sagt: „You're on fire!“ Legen Sie das Modul in den Container mit den Sprachmodulen zur Produktion der Hypno-Teddybären und sammeln Sie den modifizierten Bären ein. Zeigen Sie diesen dem Don. Er denkt nun, er würde brennen, und rennt zum Feuerlöscher. Betätigen Sie den in der Nähe befindlichen Hebel. Der Don wird von seiner Maschine eingesaugt, das Abenteuer ist beendet. Genießen Sie den Abspann.

Dennis Blumenthal



In einem Hinterzimmer des Kasinos treffen Sie auf die Toy-Mafia. Bevor Sie der Familie beitreten dürfen, müssen Sie drei Aufgaben erledigen, die Sie von Chuckles (links) erhalten.



Eine der drei Aufgaben: einen Hypno-Teddybär in Boscos Laden schmuggeln. Lenken Sie Bosco ab, heften Sie den Magneten an seine Sicherheitskamera und setzen Sie den Bär auf den Tisch.

Silverfall



Die Wahl der Rasse ist entscheidend für das Spielverhalten, denn jede der vier Spezies hat unterschiedliche Veranlagungen.



Über Dialog-Optionen können Sie mit Ihren Gefährten interagieren und ihnen Anweisungen geben. Das beeinflusst auch Ihr Verhältnis zu den Begleitern.



Personen, die Aufgaben für Sie bereithalten, sind mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf gekennzeichnet – achten Sie auf diese Charaktere!



Bei bestimmten KI-Charakteren können Sie gegen eine Bezahlung bereits benutzte Fertigkeitenpunkte neu verteilen.

Der mit Spannung erwartete *Diablo2*-Konkurrent *Silverfall* aus Frankreich kommt im März in die deutschen Läden. Mit unseren allgemeinen Tipps sind Sie auf das Action-Rollenspiel gut vorbereitet!

DIE QUAL DER WAHL

Rassenkampf

Bevor Sie so richtig loslegen können, steht in *Silverfall* zunächst die Charakter-Erstellung an. Im Gegensatz zu *Diablo* wählen Sie nicht gleich zu Beginn Ihre Klasse. Alles, was Sie am Anfang bestimmen, ist das Geschlecht und die Rasse Ihres Charakters. Bereits diese beiden Entscheidungen wirken sich unterschiedlich auf den späteren Spielverlauf aus, daher wollen sie wohlüberlegt sein. Besonders die Rasse hat Auswirkungen auf die Art und Weise, wie sich Ihr Charakter spielt. Die Menschen sind Alleskönner, sowohl im Bereich Magie als auch im Umgang mit Waffen geschult. Vielfältigkeit hat jedoch ihren Preis, denn überragend sind die Menschen in keiner der beiden Disziplinen. Als Elf ist man eindeutig Zauber-orientierter. Da die Elfen magische Geschöpfe sind, haben sie in der Magie deutliche Vorteile gegenüber den anderen Rassen. Im Nahkampf sind sie wegen ihres schwächlichen Körperbaus jedoch unterlegen. Wenn es trotzdem Waffen sein müssen, sollten Sie sich als Elf auf Fernkampfwaffen spezialisieren, besonders Bögen. Die Trolle, Sie erraten es bestimmt schon, sind mit ihrem enormen Körperbau für den Nahkampf prädestiniert. Im Kampf Mann gegen Mann gibt es in der Welt von *Silverfall* nur wenige, die sich mit einem Troll messen und siegreich bleiben. Die Welt der Magie ist den Trolle zwar bekannt, doch magiebegabt sind sie deshalb noch lange nicht. Die vierte Rasse sind die Goblins. Das Besondere an den kleinen, grünen Freunden: Goblins sind weder magieaffin noch mit großen kämpferischen Attributen gesegnet, besitzen dafür aber ein technisches Wissen wie kein anderer. Was ihnen an Kraft und Magie fehlt, machen sie durch technischen Vorsprung wett. Sie sollten sich also im Vorfeld die Frage stellen: Wie will ich *Silverfall* spielen? Will ich sowohl in den Bereich der Magie als auch in die Kriegskunst hineinschnuppern? Will ich ein mächtiger Zauberer sein oder doch lieber ein gefürchteter Krieger? Oder will ich als kleiner Kerl durchrauschen, der andere mit seinen Technik-Spielereien besiegt?

Übersicht: Rassen und ihre Spezialgebiete

Mensch: Magie und Kampf, beides nicht überragend
 Elf: Magie und Fernkampfwaffen (speziell Bögen)
 Troll: Nahkampf
 Goblin: Technik

Die Gefährten

Als Gefährten bezeichnet man in *Silverfall* neutrale Begleiter, die sich Ihnen im Laufe des Spiels anschließen und Sie unterstützen. Der Spieler besitzt die Möglichkeit, seinen Begleitern Anweisungen zu geben und mit ihnen zu reden. Von dieser Gelegenheit sollten Sie Gebrauch machen. Die Beziehung zwischen den Gefährten und dem Protagonisten wirkt sich direkt auf das Engagement der KI-Kollegen aus. Wenn Sie ihnen in regelmäßigen Abständen ein wenig Aufmerksamkeit widmen und Honig um den Bart schmieren, sind die Gesellen mit vollem Eifer bei der Sache. Lassen Sie jedoch durchblicken, dass Ihnen nicht viel am ungefragten Geleitschutz liegt, hält sich die Motivation der virtuellen Freunde in Grenzen. Zudem erhalten Sie während des Abenteuers auch Aufträge von Ihren Komplizen. Je besser Ihre Beziehung zu dem betreffenden Mitstreiter ist, desto mehr Nebenaufträge erhalten Sie. Seien Sie also stets nett zu Ihren Freunden, dann haben Sie gute Rückendeckung und erhalten mehr lohnende Aufgaben!

Nebenaufträge

Wie für Action-Rollenspiele üblich, treiben auch in *Silverfall* Aufträge die Story voran. Im Gegensatz zu *Diablo* gibt es jedoch zahlreiche Aufgaben, die für den Fortgang der Geschichte nicht relevant sind. Solche Nebenaufträge sollten Sie nutzen, um zusätzliche Erfahrung, Gold und Gegenstände zu erlangen. In der Regel sind diese Aufgaben recht simpel nach dem Motto gestrickt: „Töten Sie Monster XYZ, weil es andauernd Dorfbewohner frisst“, und meist auch schnell erledigt. Sie verlängern die Spieldauer enorm: Beschränken Sie sich ausschließlich auf die storyrelevanten Aufgaben, rechnet der Hersteller mit einer durchschnittlichen Spielzeit von 30 Stunden. Nehmen Sie jedoch die Nebenaufträge dazu, kommen Sie auf über 70 Stunden.

Fertigkeiten optimal verteilen

Auch in *Silverfall* vergeben Sie genre-typisch Punkte für Fertigkeiten, die Sie mit jedem Stufenanstieg erhalten. Ein großes Problem bei *Diablo* war, dass man sich leicht durch zu Beginn des Abenteuers ungeschickt verteilte Punkte einen Charakter versaut hat. In *Silverfall* wirkt man dieser Gefahr erfolgreich mithilfe bestimmter Nicht-spielercharaktere entgegen. Die treffen Sie in den Städten an und sie erlauben es Ihnen (gegen ein gewisses Entgelt, versteht sich!), bereits verteilte Fertigkeitenpunkte neu zu vergeben. So können Sie gefahrlos mit den verschiedenen Fertigkeiten experimentieren und herausfinden, was Ihnen am besten gefällt.

Dennis Bumenthal



**Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!**
Dafür stehe ich mit meinem Namen
VERSPROCHEN!
Dienst - (Fg) (FH) & Service
Geschäftsführer und Geschäftsführer
der Greysysteme

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
Professionalisierter PC Hersteller im Preis-Leistungsverhältnis

Nr. 12

ab 21. Februar 2007



BESTELHOTLINE
02236 / 848-0

www.GREY-COMPUTER.de

Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!

 <p>8800GTX SLI Core 2 Quad 6700 4x 2.66GHz 4096 MB DDR2-800 G.Skill NVIDIA 680SLI Enthusiast Board 800 GB Samsung SATA HDs 2x 768 MB GeForce XFX 8800GTX 18x Lightscribe Samsung 850W Super Silent Netzteil Thermaltake Kandalf Tower Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>3333.³³</p>	 <p>8800GTX Core 2 Duo E6700 2.67GHz 2048 MB DDR2-800 G.Skill ASUS P5N SLI Mainboard 400 GB Samsung SATA HD 768 MB GeForce EVGA 8800GTX 18x Lightscribe Samsung 500W Silverstone Netzteil Coolermaster Stacker 830 Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1888.⁸⁸</p>	 <p>8800GTX Core 2 Duo E6600 2.4GHz 2048 MB DDR2-667 Aeonon ASUS oder MSI Board 400 GB Samsung SATA HDs 768 MB GeForce XFX 8800GTX 18x DVD Brenner Samsung 500W be quiet Straightpower Thermaltake Armor jr. Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1444.⁴⁴</p>
--	--	--

 <p>8800GTS Core 2 Duo E6600 2.4GHz 1024 MB DDR2-533 Aeonon ASUS oder MSI Board 320 GB Samsung SATA HD 640 MB GeForce EVGA 8800GTS 18x DVD Brenner Samsung 500W be quiet Straightpower</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1166.¹⁶</p>	 <p>8800GTS OC Core 2 Duo E6600 2.4GHz 1024 MB DDR2-533 Aeonon ASUS oder MSI Board 250 GB Samsung SATA HD 320 MB EVGA 8800GTS OC ACS3 18x DVD Brenner Samsung 400W be quiet Straightpower Coolermaster Mystique Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1099.⁹⁹</p>	 <p>Superclocked! Core 2 Duo E6600 2.4GHz 4MB L2 1024 MB DDR2-667 ASUS o. MSI Mainboard 320 GB Samsung SATA HD 512 MB EVGA GeForce 7950GT KO 18x DVD +/- R(W) Samsung 400W Be Quiet Straightpower Coolermaster Mystique Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>999.⁹⁹</p>
--	--	---

 <p>8800GTS Core 2 Duo E6300 1.8GHz 2MB L2 1024 MB DDR2-533 ASUS o. MSI Mainboard 400 GB Samsung SATA HD 320 MB XFX GeForce 8800GTS 18x DVD +/- R(W) Samsung 400W Be Quiet Straightpower Thermaltake Soprano</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>899.⁹⁹</p>	 <p>Superclocked! Core 2 Duo E6300 1.8GHz 1024 MB DDR2-667 Aeonon ASUS oder MSI Board 250 GB Samsung SATA HDs 512 MB EVGA 7950GT KO 18x DVD Brenner Samsung 300W Fortron Low Noise Thermaltake Soprano</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>799.⁹⁹</p>	 <p>17" Gaming Notebooks mit 256 MB echter Grafik ab 999,95 im Shop.</p> <p>20" SLI 20" High End Notebook mit 2.0 GHz AMD Prozessor TL 60, 2048 MB DDR2, 2x 7950GTX SLI Grafikkartenverbund, 160 GB SATA Festplatte nur</p> <p>2999.⁹⁹</p> <p>36 Monate Garantie und 24 Monate Vor Ort Abholservice</p>
--	--	--

Öffnungszeiten Werksverkauf

Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag
10:00 - 18:00 Uhr, Sonntag 10:00 - 18:00 Uhr
Pleite, Liquidation, Änderungen vorbehalten und Irrtum.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6,50 Zoll, ex. N-G

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6,50 Zoll, ex. N-G

★ Viva la Vista!

Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- ★ Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?
- ★ Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?

Plus exklusiven DVD-Inhalte und jede Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin, Viva!

Ab Februar monatlich für nur 5,99 €.



Das offizielle Vorschau-Magazin zum kommenden Windows Vista



Windows Vista

Das Offizielle Magazin

NEU!



Jetzt neu am Kiosk!



Top-Inhalte auf DVD:

- Ist Ihr PC fit für Windows Vista?
- Machen Sie das Test-Set zusammen und prüfen Sie Ihre Hardware!
- Windows Vista Premium Features erklärt
- Windows Vista Upgrade-Wegweiser
- Windows Vista Treiber
- Games for Windows – die besten Spieldemos
- Videos der Internet Explorer 7.0, Windows Defender und Windows Firewall
- Plus: Internet Explorer 7

Der offizielle Ratgeber zu

Windows Vista

- Welche Vorteile bietet Windows Vista?
- Was kann Vista besser als Windows XP?
- Welche Hardware benötigen Sie?

Sparen Sie über 100 Euro!

Im Heft: Mit unseren Gutscheinen sparen Sie über 100 Euro, z. B. bekommen Sie Vista Premium umsonst beim PC-Kauf.

HARDWARE

ATI R600

Das letzte Gerücht

Zur Cebit (15. bis 21. März in Hannover) bringt Ati womöglich sein neues Top-Modell heraus. Wir haben alle Informationen und Gerüchte zusammengetragen.

GRAFIK | Genau wie die GeForce 8800 GTX unterstützt der neue Ati-Chip R600 (wahrscheinlicher Name: Radeon X2800 XT) DirectX 10 und damit alle Grafik-Feinheiten von Crysis. Pixel- und Vertex-Shader-Einheiten sind wie beim Rivalen vereinheitlicht. Wir erwarten zudem einen Chiptakt von 700 bis 800 Megahertz und 96 Shader-ALUs. Die 8800 GTX hat zwar 128 ALUs, diese schaffen aber nur drei statt vermutlich acht Operationen pro Takt – ein theore-

tischer Rechenvorteil von drei bis 19 Prozent für die Ati-Variante. Außerdem verwendet Ati wohl eine 512 Bit breite Speicheranbindung. Für den ein Gigabyte großen Speicher mit 1,2 Gigahertz Takt würde das eine Bandbreite von 153,6 Gigabyte pro Sekunde bedeuten – bei der 8800 GTX sind es 86,4. Dafür sollen entsprechende Karten länger sein und mehr Strom verbrauchen. Wahrscheinlich gibt es wieder eine günstigere Variante: Die X2800 XT hat dann sicher niedrigere Taktraten und eventuell weniger Speicher. Ende April folgen günstigere Mittelklasse-Varianten.

Daniel Möllendorf

Info: ati.amd.com/de

RADEON X1950 GT

Billig, will ich!

Wer viel Grafikleistung zum möglichst kleinen Preis will, kauft die X1950 Pro – oder wartet auf das neue GT-Modell.

GRAFIK | Die X1950 GT verfügt wie die Pro-Variante über 36 Pixel-Shader-ALUs, acht Vertex-Shader-Einheiten und zwölf Pixel-Pipelines. Der Chiptakt wurde jedoch von 570 auf 500 Megahertz gesenkt und der 512 Megabyte große Speicher taktet lediglich mit 600 statt 690 Megahertz. Dafür ist sie für 150 Euro rund 50 Euro günstiger als die X1950 Pro. Erste GT-Karten kommen von Sapphire und Palit/Expertvision.

Daniel Möllendorf

Info: www.sapphiretech.com/se | www.palit.biz

»Nicht lustig: von Dampfwalze überfahren werden.«



Sapphire X1950 GT hat einen flachen Kühler und ist für Crossfire ohne eine spezielle Master-Karte geeignet.

GEWINNSPIEL

Speicher, lecker!

Besonders schnellen Speicher gibt es bei MSC, für zwei PC ACTION-Leser ist der sogar kostenlos: Der Hersteller verlost zwei DDR2-800-Pärchen mit jeweils zwei Ein-Gigabyte-Modulen aus der Cell-Shock-Serie. Die erste Variante CS2221041 ist rund 290 Euro, die zweite knapp 250 Euro wert.

Wie heißt die Speicher-Serie?

- a) Cell Shock
- b) Preitback
- c) Rolstock

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

PC ACTION und MSC verlosen zweimal zwei Gigabyte DDR2-800-Speicher.



DOMINATOR TWIN2X2048-10000C5DF

Heißes Taktmodell

Rekordverdächtig: Für die beiden Ein-Gigabyte-Riegel garantiert Corsair satte 625 Megahertz (DDR2-1250).

SPEICHER | Bisher liefen die schnellsten Module nur mit 600 Megahertz. Für 625 Megahertz ist jedoch eine höhere Speicherspannung erforderlich: 2,4 Volt. Mit im Lieferumfang: ein Klemmaufsatz mit drei kleinen Lüftern, den Sie einfach an den Speicherbänken befestigen. Als Latenzzeiten gibt Corsair 5-5-5-18 an. Der EPP-Modus für Nforce5/6-Platinen ist ebenfalls dabei. Der Preis liegt bei rund 590 Euro.

Daniel Möllendorf

Info: www.corsairmemory.com

GEFORCE 8800 GTS 320 MBYTE

Jetzt wird abgespeckt!



Die 320-Megabyte-Maria ist vorerst aber die kleinste GeForce 8800 GTS-Modell mit 640 Megabyte.

Eine neue GeForce 8800 GTS soll für weniger als 300 Euro der Radeon X1950 XTX von ATI das Wasser abgraben.

GRAFIK Die einzige Änderung im Vergleich zum bisherigen GTS-Modell: Der Speicher ist mit 320 Megabyte nur noch halb so groß, da Nvidia bei den zehn Modulen auf halbierte Kapazität setzt. Die Taktraten von Chip und Speicher bleiben identisch, daher sind Leistungsverluste nur bei sehr hohen Auflösungen und Kantenglättungsmodi zu befürchten. Für aktuelle Spiele sind 320 Megabyte meist ausreichend. Knapp wird es allerdings, wenn Sie Fan-Mods verwenden, etwa eines der hochauflösenden Texturpakete für *Oblivion*. Der angepeilte Preis von „unter 300 Euro“ liegt jedoch nur 15 Prozent unter einer GTS mit 640 Megabyte.

Info: www.nvidia.de

Carsten Spille

WOW-PAD/PIMP MY PAD

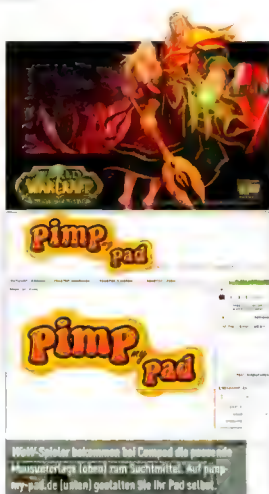
Pad-Situation

Für WoW-Fans im *Burning Crusade*-Fieber bringt Compad zwei neue Mausepads auf den Markt, die mit Motiven aus dem Spiel verziert sind.

MAUSPAD Neben der Blutelfen-Variante (rechts) bietet der Hersteller ein Mauspad mit Draenei-Aufdruck an. Beide Versionen messen 30x23,5 Zentimeter. Angenehm ist die geringe Höhe von nur 1,8 Millimetern. Die *World of Warcraft*-Pads sind bereits erhältlich und kosten rund 15 Euro. Wer lieber eine individuelle Mausunterlage für sich oder seinen Clan will, kann auf www.pimp-my-pad.de eine eigene zusammenstellen. Basis ist das spielelaugliche Speed-Pad NG von Compad, auf das Sie eigene Bilder oder beliebige Schriftzüge aufdrucken lassen. Außerdem wählen Sie die Grundfarbe nach eigenem Gusto. Der Preis für solch eine Eigenkreation liegt bei rund 25 Euro.

Daniel Mollendorf

Info: www.compad.de | www.pimp-my-pad.de



World of Warcraft-Inharenzen bei Compad die personalisierte Mausunterlage (links) nach Wunsch. Auf www.pimp-my-pad.de (unten) gestalten Sie Ihr Pad selbst.

ASUS P5B-E PLUS

Alte Pfeife

»Schönes Städtchen: Madgeburg.«



Das Problem für Core-2-Prozessoren: Die Netzteilgarantie gibt es nicht. Unser Tipp: Wenn Ihr PC von dem Problem betroffen ist, sollten Sie das Netzteil bei Ihrem Händler umtauschen.

„Mein Netzteil piept!“ oder „Es pfeift!“ So berichten mehrere Leser – und geben der Asus-Platine P5B-E Plus die Schuld.

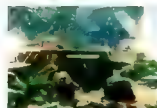
HAUPTPLATINE | In unserem Praxistest mit acht Netzteilen konnten wir nur bei einem ein deutliches Piepen ausmachen: beim Silverstone Element mit 500 Watt (ST500EF-Plus). Das Problem war allerdings nicht auf die Asus-Platine beschränkt: Auch bei dem IN9 32X-Max von Abit piepte das Netzteil, allerdings war das Geräusch leiser. „Wenn das Netzteil piept, dann hat es ein Problem und nicht die Hauptplatine“, erwiderte Asus auf unsere Anfrage. Eine Kompatibilitätsgarantie gibt es nicht. Unser Tipp: Wenn Ihr PC von dem Problem betroffen ist, sollten Sie das Netzteil bei Ihrem Händler umtauschen.

Info: www.asus.de

Daniel Mollendorf

LIES MICH!

Erste Crysis-Benchmarks im Internet



Spiel Auf einer asiatischen Webseite sind die ersten Benchmark-Ergebnisse von einer aktuellen *Crysis*-Version aufgetaucht. Angeblich wurde mit dem Programm Fraps eine

fünfminütige Spielszene gemessen. Das Testsystem (Core 2 Quad QX6700, vier Gigabyte Speicher, zwei GeForce 8800 GTX, Ageia-Physikkarte) brachte es in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotrope Filterung auf 43,9 Fps. In 1.280x1.024 waren es 36,8 Fps. Bis zur Veröffentlichung rechnen wir mit deutlich niedrigeren Hardware-Anforderungen.

(DM)

Info: www.crytek.com

Neue Gerichte zur
GeForce-8000-Mittelklasse

GRAFIK » Noch vor der Cebit stellt Nvidia angeblich zwei günstige Chip-Varianten der GeForce-8-Serie vor: Die GeForce 8600 GTS (G86-Chip) und die günstigere GeForce 8600 GS (G84). Unterschiede gibt es beim Takt: Während die GTS-Version mit 650/900 arbeitet, sind es bei der 8600 GS 550/700 Megahertz. Wahrscheinlich hat die preiswertere Variante 44 Shader-Prozessoren, 16 Textureinheiten und zwei Rasteroperatoren (ROPs) – das wäre genau halb so viel wie bei der GeForce 8800 GTX. Der Speicher ist allerdings nur mit 128 Bit angebunden. Auf dem ersten Foto einer entsprechenden Karte erkennt man einen relativ kleinen Kühler und eine SLI-Verbindung. Ein Stromanschluss fehlt.

(DM)

Info: www.nvidia.de

Intel senkt schon früher die Preise



PROZESSOR » Bereits ab dem 22. April bietet Intel seine Core-2-Duo- und Core-2-Quad-Prozessoren um bis zu 38 Prozent günstiger an. So kostet dann beispielsweise das kleinste Modell E4300 statt 163 nur noch 113 US-Dollar. Die Preissenkung gilt auch für die älteren Pentium-D-Prozessoren. Außerdem kommen weitere Core-2-Duo-Modelle, der neue Pentium E und zwei Celeron-Modelle mit geringerem Zwischenspeicher und niedrigerem Frontside-Bus-Takt dazu.

(DM)

Info: www.intel.de

Sapphire/Asus: Dual X1950 Pro

GRAFIK | Unter dem Codenamen „Godfather“ präsentierte Sapphire eine Karte mit zwei Radeon-X1950-Pro-Grafikchips (im Bild). Bisher ist das aber nur eine Technik-Studie. Wenig später zeigte auch Asus ein eigenes Dual-X1950-Pro-Modell.



Info: www.sapphiretech.com

Neue AMD-Prozessoren



PROZESSOREN Die Webseite HKEPC.com berichtet, dass AMD im zweiten Quartal zwei weitere Zweikern-Modelle mit 35 Watt Leistungsaufnahme anbieten will: Der X2 4000+ taktet mit 2,1, der X2 4200+ mit 2,2 Gigahertz.

Zum Vergleich: Aktuelle X2-Prozessoren mit Brisbane-Kern nehmen 65 Watt auf. AMD behauptet zudem, dass der kommende Quad-Core-Prozessor „Barcelona“ in den meisten Anwendungen um 40 Prozent schneller ist als Intels Vierkern-Xeon 5300 („Clovertown“).

(DM)

Info: www.amd.de

Wegen alter Treiber oder falscher Einstellungen können 3D-Beschleuniger ihr volles Leistungspotenzial oft nicht ausnützen.

»Protzig: Hamster-Laufrad von Colani.«



GRAFIKKARTEN-TIPPS

Clevere Karten-Tricks

Sie wollen aus Ihrer Grafikkarte die maximale Leistung holen oder die Bildqualität verbessern? Dann brauchen Sie unsere Tipps!

Grafikkarten bieten enormes Potenzial für Optimierungen. Ob Nvidia oder Ati, offizielle oder modifizierte Treiber, Standardfunktionen oder Extra-Hilfsprogramme: Bei kaum einer PC-Komponente haben Sie so viele Eingriffsmöglichkeiten wie bei Ihrer Grafikkarte. PC ACTION stellt Ihnen die besten Tipps zu Treibern, Werkzeugen und Feineinstellungsprogrammen für Grafikkarten von Ati und Nvidia vor.

BASIS-HINWEISE

Verwenden Sie aktuelle Treiber ■ Die Hersteller entwickeln die Treibersoftware für ihre Grafikkarten ständig weiter. Neben Leistungs-Optimierungen integrieren sie auch Fehlerkorrekturen (Bugfixes) oder sogar neue Funktionen wie Adaptive- oder Transparenz-Kantenglättung (FSAA). Als Faustregel sollten Sie daher möglichst keine Treiber nutzen, die älter als sechs Monate sind. Sonst verpassen Sie womöglich neue Ausstattungsmerkmale.

Aktuelle Treiber finden

Die neuesten Ati-Catalyst-Treiber bekommen Sie auf <http://ati.amd.com/support/driver-de.html>, während Nvidias Forceware-Treiber unter www.nvidia.de/page/drivers.html zu finden sind. Auf diesen Seiten navigieren Sie bequem zum jeweils benötigten Download. Die halboffiziellen Beta-Forcewares gibt es übrigens unter www.nzone.com. Die bis zum Redaktionsschluss aktuellen Treiber packen wir natürlich für Sie auf unsere DVD.

Treiber vom Grafikkartenhersteller?

■ Die Hersteller Ihrer Grafikkarte, zum Beispiel MSI, Leadtek, Sapphire oder HIS, liefern auch immer einen Treiber mit. Der basiert auf dem Referenztreiber von Ati beziehungsweise Nvidia und ist daher grundsätzlich funktionsgleich. Meistens bieten diese Treiber einige kleine Extras. Dabei halten sich nutzlose und nützliche Funktionen die Waage – wie Links zur Internetseite des Kartenherstellers und bunte Logos oder zum Beispiel eine aktivierte Temperaturüberwachung. Allerdings haben die herstellereigenen Versionen einen generellen Nachteil: Sie hin-

ken den Referenztreibern von Ati und Nvidia in Sachen Aktualität oft hinterher. Benötigen Sie dringend eine Fehlerkorrektur oder eine neue Funktion für Ihr aktuelles Lieblingsspiel, nutzen Sie besser den Referenztreiber.

Beste Bildqualität am Flüssigkristallbildschirm?

■ Verbinden Sie Ihre aktuelle Grafikkarte auf jeden Fall per DVI-Kabel mit dem Flüssigkristallbildschirm (LCD). Dadurch entfällt die Digital-Analog-Wandlung des Signals und die allgemeine Bildschärfe steigt. Zudem brauchen Sie die Bildausrichtung nicht manuell vorzunehmen.

Flüssigkristallbildschirm stets in nativer Auflösung betreiben ■ LCDs bieten enorme Textschärfe in ihrer sogenannten nativen Auflösung, die bei 19-Zoll-Geräten meist 1.280x1.024 Pixel beträgt. Das funktioniert nur, weil in dieser Auflösung für jedes Pixel genau ein physikalisches Pendant zur Anzeige vorhanden ist. Auch in Spielen sollten Sie, wann immer möglich, mit der nativen Auflösung spielen, um keine Einbußen bei der Bildqualität zu erleiden. Nutzen

Sie daher bei entsprechenden LCDs zum Beispiel 1.280x1.024 statt 1.280x960.

GRAFIKKARTENAUSCH

Kompatibilität prüfen ■ Informieren Sie sich auf jeden Fall vor dem Kauf, ob die favorisierte Grafikkarte bekannte Kompatibilitätsprobleme mit Ihrer Hauptplatine, dem Netzteil oder Gehäuse hat. Durch die hohe Leistungsaufnahme aktueller Modelle, die langen Platinen und die wuchtigen Kühler kann es immer wieder vorkommen, dass eine bestimmte Grafikkarte in Ihrem System nicht funktioniert. Unsere Tests weisen zum Beispiel auf problematisches Platinen-Layout hin. Das Netzteil sollte für eine aktuelle High-End-Grafikkarte über eine Leistung von mindestens 18 Ampere auf beiden Zwölf-Volt-PCI-Express-Leitungen verfügen. Die pauschalen Watt-Angaben, die sowohl Ati als auch Nvidia auf ihren Webseiten machen, können Sie nur als sehr grobe Richtwerte betrachten. Wichtiger ist die Qualität des Netzteils und dessen Fähigkeit, die aufgedruckten Stromstärken auch bei hoher Last über einen längeren Zeitraum konstant

zu halten. Auch das restliche System spielt eine Rolle – ein übertakteter Pentium D belastet das Netzteil stärker als ein Athlon 64 3200+. Für eine aktuelle Mittelklasse-Grafikkarte sind Markennetzteile mit 350 bis 400 Watt empfehlenswert, für High-End-Modelle sollten es 500 bis 550 Watt für eine Einzelkarte sein.

Die alten Treiber richtig deinstallieren | Wenn Sie Ihre Grafikkarte tauschen wollen, sollten Sie zunächst die Treiber des alten Modells deinstallieren. Löschen Sie dabei aber nicht die einzelnen Dateien von Hand, sondern nutzen Sie die Windows-Funktion unter „Start“ – „Einstellungen“ – „Systemsteuerung“ – „Software“. Bei den installierten Nvidia-Treibern haben Sie nach einem Doppelklick die Option, alle Nvidia-Treiber oder lediglich die Grafiktreiber loszuwerden. Deinstallieren Sie nur die Grafiktreiber, da sonst Ihr Windows eventuell nicht mehr startet. Für ATI-Karten gibt es einen separaten Eintrag: „Ati – Software Uninstall Utility“. Hierüber können Sie sämtliche Ati-Software auf Ihrem Rechner entfernen.

Stromanschlüsse verbinden | Moderne Grafikkarten haben eine zu hohe Leistungsaufnahme, der Grafikkarten-Steckplatz allein kann sie nicht versorgen – Sie benötigen eine zusätzliche Verbindung zum Netzteil. AGP- und einige PCI-Express-Karten nutzen dabei einen oder in seltenen Fällen zwei vierpolige Anschlüsse (sogenannte 5,25-Zoll-Stecker). Falls Ihre Grafikkarte zwei Anschlüsse braucht, stellen Sie sicher, dass die nicht vom selben Kabelstrang des Netzteils stammen, sondern unterschiedliche Leitungen nutzen. PCI-Express-Karten kommen mit wenigen Ausnahmen mit einem Anschluss aus. Falls Ihr Netzteil keinen „PCI-Express-Anschluss“ hat, sollten Sie ebenfalls darauf achten, den nötigen Adapter aus zwei Zwölf-Volt-Strängen zu speisen.

Neue Treiber installieren | Normalerweise sollte die integrierte Set-up-Routine der Treiberpakete zur Installation ausreichen. Befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Klappst das nicht, besteht die Möglichkeit, den Treiber manuell über den

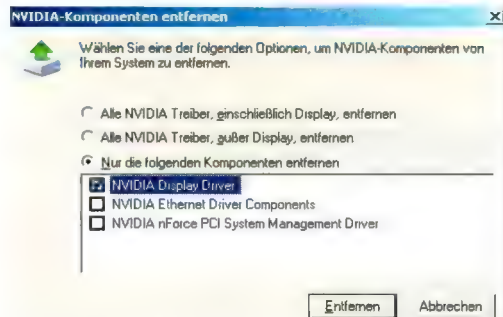
Gerätemanager ins System einzubinden: Starten Sie zuerst die Installation manuell, damit sie die Archivdatei auf Ihre Festplatte entpackt. Alternativ können Sie ein Komprimierungsprogramm Ihrer Wahl zum Entpacken nutzen. Rufen Sie nun den Gerätemanager auf („Start“ – „Ausführen“; dort „devmgmt.msc“ eingeben und „Enter“ drücken). Sie wählen unter „Andere Geräte“ den „Videocontroller“ und betätigen „Treiber aktualisieren“. Im nächsten Fenster installieren Sie „Software von einer Liste ...“ und klicken dann „Nicht suchen, sondern ...“ und als Hardwaretyp „Grafikkarte“ an. Mit einem Klick auf „Datenträger“ bestimmen Sie das Verzeichnis, in dem die Installationssteuerungsdatei (.inf) des Treibers liegt. Für Ati- oder Nvidia-Karten suchen Sie nach folgendem Schema (die Ziffernfolgen ändern sich entsprechend bei neueren Treibern): C:\ATISUPPORT6-11_xp-2k_dd_ccc_wdm_enu_37616\Driver\2KXP_INF\CX_38529.inf (Ati) oder C:\NVIDIA\Win2KXP\93.71 (Nvidia)

NVIDIA FORCECORE-KARTEN

Forceware freischalten | Die versteckten Übertaktungsfunktionen des Nvidia-Treibers schalten Sie mithilfe des Forceware-Unlocker-Programms von der DVD frei.

Beste Bildqualität im Forceware einstellen | Da die Forceware-Treiber ein wenig kompliziert auf die bestmögliche Bildqualität zu trimmen sind, folgt eine kurze Anleitung. Zunächst installieren Sie den Forceware-Unlocker von unserer DVD und wechseln auf die erweiterte Ansicht. Deaktivieren Sie die folgenden drei Einträge: „Trilineare Optimierung“, „Anisotrope MIP-Filter Optimierung“ und die „Optimierung des Anisotropen Musters“. Setzen Sie „Negative LOD-BIAS“ auf „Clamp“ und schalten Sie erst dann den Treiber auf „Hohe Qualität“. Kantenglättung, anisotrope Filterung und vertikale Synchronisation sollten Sie je nach Spiel und Geschmak variieren – hier gibt es keine Patentlösung. Ist die Bildrate hoch genug, aktivieren Sie zudem die Transparenz-Kantenglättung. Wählen Sie die Option „Super-Sampling“.

Nvidia-Treiber deinstallieren



Im Gerätemanager finden Sie unter „Software“ – „Nvidia Drivers“ die Deinstallationsroutine. Entfernen Sie nur den Grafikartreiber und lassen Sie die restlichen Treiber unangetastet, falls Sie eine nForce-Hauptplatte besitzen!

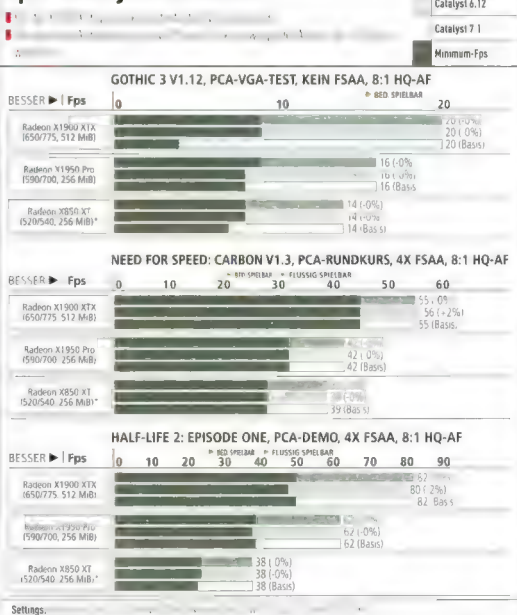
Betriebstemperaturen von Nvidia-Karten

Modell	Grad Celsius	Modell	Grad Celsius
GF 8800 GTX	82-90	GF 7600 GS	54-73
GF 8800 GTX	76-84	GF 7300 GT	50-65
GF 7950 GX2	80	GF 6800 Ultra	69-75
GF 7950 GT	75-82	GF 6800 GT	50-78
GF 7900 GTX	65-78	GF 6800 GS	65-70
GF 7900 GT	64-77*	GF 6800	58-72
GF 7900 GS	50-77**	GF 6800 LE/XT	55-70
GF 7800 GTX/512	73-78	GF 6600 GT	74-90
GF 7800 GTX	66-79	GF 6600	54-65
GF 7800 GT	65-70***	GF 6600 LE	48-58
GF 7600 GT	65****		

Bei passiver Kühlung: * 111 °C | ** 87 °C | *** 103 °C | **** 76 °C

Aktuelle Grafikkarten erreichen Betriebstemperaturen, die immer wieder besorgte Leser anfragen hervorruft. PC ACTION gibt hier einen Überblick über die normalen Lasttemperaturen von Nvidia-Karten. Diese besitzen zudem eine Notabschaltung, sodass selbst bei zu hoher Temperatur die Gefahr von Hardware Schäden gering ist.

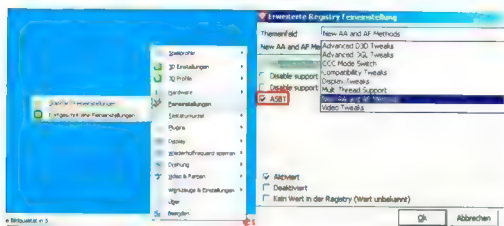
Fps: Catalyst-Versionen



Anti-Aliasing verbessern

In aktuellen Ati-Treibern versteckt sich eine Option, um das Adaptive-FSAA weiter zu verbessern. Der sogenannte ASBT-Modus kann auch Kanten glätten, die das Adaptive-AA sonst nicht erfasst. Alternativ zur komplizierten Aktivierung über das Register nutzen Sie die aktuellen Ati Tray Tools (www.guru3d.com/article/atitraytools/189).

1. ASBT-FSAA IN DEN ATI TRAY TOOLS AKTIVIEREN



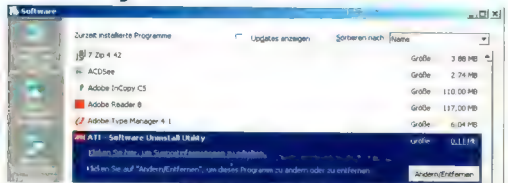
Über „Feineinstellungen“ – „Fortgeschrittene ...“ aktivieren Sie unter „New AA and AF Methods“ den inoffiziellen ASBT-Glättungsmodus.

2. BILDVERGLEICH: ADAPTIVE-FSAA GEGEN ASBT



Aktivieren Sie ASBT für ein besseres Bild. Das Tor im Hintergrund ist nun ebenfalls geglättet. Je nach Spiel kostet ASBT allerdings einige Bilder pro Sekunde (Fps).

Ati-Catalyst-Treiber entfernen



Der Catalyst-Treiber bringt eine eigene Deinstallationsoption mit. Klicken Sie auf „Ändern/Entfernen“, um das Paket vollständig zu deinstallieren.

Betriebstemperaturen von Ati-Karten

Modell	Grad Celsius	Modell	Grad Celsius
X1950 XTX	77-84	X1600 XT	65-70*
X1950 Pro	55-74	X1600 Pro	79
X1900 XTX	84-96	X850 XT-PE	82
X1900 XT	94	X850 XT	58-66
X1900 AiW	91	X800 XT-PE	64
X1900 GT	89	X800 XT	59
X1800 XT	72-92	X800 Pro	61
X1800 XL	67-71	X800 XL	56-70**
X1800 GTO	53-71	X800	57-72***
X1650 XT	79	X800 GTO	55-71
X1650 Pro	86	X800 GT	45-69

Bei passiver Kühlung: * 100 °C | ** 101 °C | *** 90 °C

Auch wegen der Betriebstemperaturen von Ati-Grafikkarten erreichen uns besorgte Leseranfragen. Die Tabelle zeigt die normalen Lasttemperaturen verbreiteter Ati-Grafikchips. Viele Modelle verfügen zudem über eine Notabschaltung bei Überhitzung.

Transparenz-FSAA auf die GeForce6 ■ Nvidias Technik zur Glättung halbdurchsichtiger Objekte, wie zum Beispiel Zäune, war lange Zeit der GeForce6-Reihe vorbehalten. Mit aktuellen Treibern lässt sich dieses Merkmal nun auch auf den Beschleunigern der GeForce6-Generation nutzen. Doch Vorsicht: Transparenz-FSAA kann besonders bei aktuellen Spielen eine Menge Grafikleistung kosten.

Die Mehrkernoptimierungen deaktivieren ■ Besitzen Sie einen Mehrkernprozessor und haben Leistungs- oder Stabilitätsprobleme in Spielen, können Sie probierhalber im Nvidia-Treiber die Optimierung für Mehrkernprozessoren deaktivieren.

Videos verursachen zu hohe Systemlast ■ Wenn bei Ihnen bereits das Anschauen von Nicht-HD-Filmen eine nahezu hundertprozentige PC-Auslastung verursacht, wechseln Sie auf die neuesten Treiber, in denen der Fehler behoben ist. Auch den AGP-Treiber für die Hauptplatine sollten Sie neu installieren.

GeForce8 mit altem Control-Panel nutzen ■ Wenn Sie zu den Nutzern gehören, die sich (noch) nicht mit den neuen Forceware-Oberflächen angefreundet haben, installieren Sie das Hilfsprogramm GeForce8-Unlock von der DVD. Damit haben Sie weiter die Wahl zwischen alter und neuer Oberfläche. Im alten Control-Panel sind allerdings nicht alle FSAA-Optionen einstellbar. Deshalb greifen Sie weiter auf externe Hilfsprogramme zurück.

Splinter Cell: Double Agent auf GeForce8 spielen ■ Im Gegensatz zum Mehrspielermodus der Einzelspielermodus mit einer GeForce8 nicht richtig. Sie können Abhilfe schaffen, indem Sie eine Verknüpfung zur exe-Datei von *Splinter Cell 4* anlegen und um „-L“ erweitern (beachten Sie das Leerzeichen vor dem Minus). Schema: [Installationsverzeichnis]\SCDA-Offline\System\SplinterCell 4.exe -LL

GeForce8 sucht Gehäuse ■ Die Webseite Maximummpc.com hat unter www.maximummpc.com/forums/viewtopic.php?t=50540 eine umfassende Gehäusekompatibilitätsliste

zur langen GeForce 8800 GTX bereitgestellt.

ATI RADEON-KARTEN

Die beste Bildqualität im Catalyst einstellen ■ Im Unterschied zu den Nvidia-Nutzern haben es Radeon-Besitzer leichter: Der Treiber ist schon sehr gut vorkonfiguriert. Besitzer einer X1300-Karte oder höher sollten unter den 3D-Einstellungen das „AF“ (höchster Qualität) per Haken einschalten. FSAA und den AF-Grad regeln Sie je nach Spiel und Fps-Rate individuell. Für höhere Qualität zulasten der Bildrate können Sie „Adaptives FSAA“ in der Einstellung „Qualität“ aktivieren. Das funktioniert ab dem Catalyst 6.5 mit jeder Radeon 9500 und höher.

Texturflimmern verringern ■ Kommen Ihnen in einem Spiel die Texturen zu flimmrig vor, können Sie versuchsweise den adaptiven sogenannten A.I.-Algorithmus im Treiber deaktivieren. Ati beteuert zwar, dass dieser die Bildqualität nur im nicht sichtbaren Bereich verringert, aber hier und da lässt sich die Qualität durch Verzicht auf A.I. noch steigern – allerdings sinken die Fps.

HDR-Rendering und FSAA in Oblivion ■ Um diese im Spiel nicht angebotene Kombination zu ermöglichen, hat Ati im Frühjahr 2006 den „Chuck-Patch“ herausgebracht. Den gibt es seit einiger Zeit nicht mehr – er ist mittlerweile im Treiber integriert. Erzwingen Sie einen FSAA-Level im Treiber und starten Sie *Oblivion* im HDR-Rendering-Modus, ohne die Kantenglättung zu wählen. Wichtig: Catalyst-A.I. ist dafür auf jeden Fall zu aktivieren! Manche Spiele wie *Call of Juarez* bieten die Kombination von FSAA und HDR-Rendering ebenfalls nicht an. Trotzdem können Sie diese überlisten, indem Sie die jeweilige Startdatei des Spiels („exe“) in „oblivion.exe“ umbenennen.

Der Catalyst ohne Control-Center ■ Die Webseite www.ngohq.com hat eine modifizierte Treiberversion veröffentlicht, bei der Sie das klassische Ati-Bedienungsfeld nutzen können; herunterzuladen unter www.ngohq.com/home.php?page=Files&go=cat&down_cat_id=18.

Carsten Spille

TOM CLANCY'S

Splinter Cell: Double Agent™ als Handy-Spiel!

Stealth-Action, spannender denn je – das brandneue Doppelagenten-Prinzip stellt Spieler vor tief greifende Entscheidungen

Jetzt für dein Handy!



Kein Abol!
Eine SMS pro Game



GAME-CODE:

8

Kompatible Handys:

LG C
Motorola
SLVR
Nokia
Samsung
Siemens
SonyEricsson
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Porn Manager 2

GAME-CODE:

66



Genieße dein schlüfriges Leben in vollen Zügen!
Als Starproduzent der Erotikszene hast du alles in deinem beruflichen Leben erreicht: Mädels, Ruhm und jede Menge Kohle!

Kompatible Handys:

LG C
Motorola
Nokia
Samsung
Siemens
SonyEricsson
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Mission: Impossible™ 3

GAME-CODE:

2



Bewältige als Ethan Hunt die ultimative Herausforderung im offiziellen Spiel zum Filmereignis *Mission: Impossible 3*.

Kompatible Handys:

LG C
Motorola
Nokia
Samsung
Siemens
SonyEricsson
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Darkest Fear 2: Grim Oak

GAME-CODE:

6



Besiegst du die Angst? Dr. Thomas Warden erforscht unheimliche Vorgänge im Grim Oak Hospital – Schreckliches kommt ans Licht

Kompatible Handys:

Motorola
Nokia
Samsung
Siemens
SonyEricsson
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Sexy Vegas

GAME-CODE:

7



Knack den Jackpot und verprasse den Gewinn mit freizügigen Ladys im virtuellen Vegas

Kompatible Handys:

LG C
Motorola
Nokia
Samsung
Siemens
SonyEricsson
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

»Pürrierstäbe waren früher
noch recht unhandlich.«

»Widerlich: Zungenpest.«



REACTION
PREISTIPP
4-2007



»Zorro hat gerade seine
homosexuelle Phase.«



Die Deathadder ist vom runderum gelungenen Maus, die mit
ihrem sehr leistungsstarken und präzisen Sensor punktet.
Allerdings sind die Seitentasten nicht modular.

Dank seiner hohen Schrittzugschwindigkeit ist der Asus
MW221U zwar für Spieler geeignet, doch der Preis und die
Mängel bei der Ausleuchtung stören.

OCZ macht's möglich: Sie können 2,4 Volt Speicher-
spannung einstellen, nach Herzenslust übertakten und
behalten trotzdem die lebenslange Herstellergarantie.

Maus: Razer

Deathadder

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 55,-
Gut
www.razerzone.de

- Optimale Präzision
- Software erlaubt umfangreiche Tastenbelegungen
- Sehr gute Ergonomie
- Hoher Preis/nur für Rechtshänder geeignet

AUSSTATTUNG	2,34	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	1,48	1,54
LEISTUNG	1,30	

Ob Ihnen als Hardcore-Razer-Fan das neue Design der Deathadder gefällt, lässt sich nicht pauschal beurteilen. Wie sich der Nager auf dem Technik-Parkett schlägt, hingegen schon.

Auf den ersten Blick gleicht die 1.800-Dpi-Razer Deathadder der Microsoft Habu. Beide haben eine schlanke Linienführung und ähnlich positionierte Knöpfe. Im Gegensatz zur Habu bietet die 100 Gramm leichte Deathadder aber keine modularen Seitentasten, die vorhanden sind allerdings gut platziert. Die Beleuchtung wirkt bei der Razer-Maus nicht ganz so aufdringlich und ist zudem abschaltbar. Im Spieleinsatz bleibt die Deathadder stets genau. Selbst im Low-Sense-Betrieb (Spielen mit einer sehr geringen Mausempfindlichkeit) stellen wir bei sehr schnellen Seitenbewegungen keine Aussetzer fest. Ob diese Sicherheit im Grenzbereich wirklich nötig ist, hängt von Ihrer Spielweise ab – normale Anwender erreichen die theoretisch möglichen Bewegungsgeschwindigkeiten selten. Die Ergonomie der Maus ist ebenfalls sehr gut, nur Spieler mit kleinen Händen sollten die Deathadder meiden. Die fünf Tasten lassen sich alle sicher und genau bedienen. Der relativ niedrige Gegendruck der beiden Haupttasten ist jedoch gewöhnungsbedürftig.

Lars Craemer

22-Zoll-Flüssigkristallbildschirm: Asus

MW221U

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 400,-
Befriedigend
www.asus.de

- Reaktionszeit
- Bildschärfe
- HDCP-Unterstützung
- Helligkeitsverteilung

AUSSTATTUNG	1,67	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	2,49	1,92
LEISTUNG	1,85	

Asus bietet den ersten 22-Zoll-Flüssigkristallbildschirm mit zwei Millisekunden Reaktionszeit an. Wir haben getestet, ob sich der MW221U für Spieler lohnt.

Der Asus MW221U hat ein Seitenverhältnis von 16:10 und eine Auflösung von 1.680x1.050. Laut Hersteller beträgt die Reaktionszeit zwei Millisekunden, im Farbkombinationstest messen wir immerhin noch 18 Millisekunden. Trotzdem stellt der Flachmann *Splinter Cell: Double Agent* und *Gothic 3* schlierenfrei dar. Selbst bei *FIFA 07* sind keine Schlieren erkennbar. Ein weiteres Plus ist die HDCP-Unterstützung per DVI-D. Damit lassen sich auf dem Asus MW221U kopiergeschützte HD-Filme von Blu-ray oder HD-DVD-Medien abspielen. Im Test hat dies problemlos funktioniert. Uns sind aber auch Mängel aufgefallen. So lässt sich die Helligkeit lediglich von 55 bis 220 Candela pro Quadratmeter einstellen. Zudem ist die Ausleuchtung nur befriedigend, denn die Werte der Messpunkte weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 stellt das Gerät gut lesbar dar. Seine Bildschärfe ist sehr gut, die Farbbrillanz erreicht die Note „Gut“. Die Tasten des übersichtlichen, intuitiv bedienbaren Bildschirmmenüs sind allerdings etwas schwerigängig.

Marco Albert

Arbeitsspeicher (DDR2-1000): OCZ

Titanium Alpha VX2

PREIS
PREIS/LEISTUNG
INFO

Ca. € 430,-
Ausreichend
www.ocztechnology.com

- Schnell dank hohem Übertaktungspotenzial
- Garantie auch mit 2,4 Volt
- Coole Optik
- Hohe Spannung erforderlich

AUSSTATTUNG	2,10	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	2,63	1,63
LEISTUNG	1,35	

Übertakten ohne Einschränkungen: Mit dem auffällig cool verkleideten Zwei-Gigabyte-Speicherpärchen von OCZ dürfen Sie kräftig an der Taktschraube drehen.

Unter den in allen Farben schimmernden, gelochten Kühlern der Module (Produktkennung: OCZ2TA1000VX2GK) verborgen sich Speicherchips, bei denen OCZ einen stabilen Betrieb mit den niedrigen Latenzen 4-4-4-15 bei 500 Megahertz Takt (auch: DDR2-1000) garantiert. In unserem Test mit 2,2 Volt und der Asus-Platine M2N32-SLI Deluxe liefern mit dieser Taktrate auch die noch besseren Werte 4-4-4-12 stabil. Wer die Module für den DDR2-800-Einsatz verwendet, kann sie sogar mit den extrem guten Werten 3-4-3-9 nutzen. Hierfür sind allerdings 2,3 Volt Spannung nötig. Prüfen Sie deshalb vor dem Kauf, ob sich bei Ihrer Hauptplatine überhaupt eine so hohe Speicherspannung im BIOS einstellen lässt. Die Garantie verlieren Sie damit übrigens nicht, denn bei den VX2-Modulen dürfen Sie sogar 2,4 Volt wählen. Das Highlight der Riegel sind aber nicht die Latenzen, sondern das Taktpotenzial: Mit 2,4 Volt und den gehobenen Timings 5-5-5-15, 2T erreichten wir im Test sauschnelle 580 Megahertz DDR (DDR2-1160). Damit eignet sich das Pärchen auch für anspruchsvolle Profi-Übertakter.

Daniel Möllendorf

GAHANZ VIELLE UND GAHANZ NEUE SPIELE, LOGOS USW.

WWW.GIGAHANDY.DE

HEISSE EROTIKVIDEOS



Einmalige Bestellung
 0900-560330
Kein ABO
 Einmalige Bestellung
 Sende eine SMS mit PAT + Bestellnummer an
86688* + 914
 = 0900-560330*
 2,99€ SMS fest. Net 12ct, zzgl. 12ct. D1 TPL. Min 5.99€/Min. (z.B. 20 Min. 1,99€). Gb. 35€/Min.
 *Mit der Bestellung erhältst Du unseren Newsletter gratis! SMS/Tag bei 2-Abd-Produkt.
 *Sende STOP PAT zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1.99€/Minute

FARBIGE ANDER LOGOS

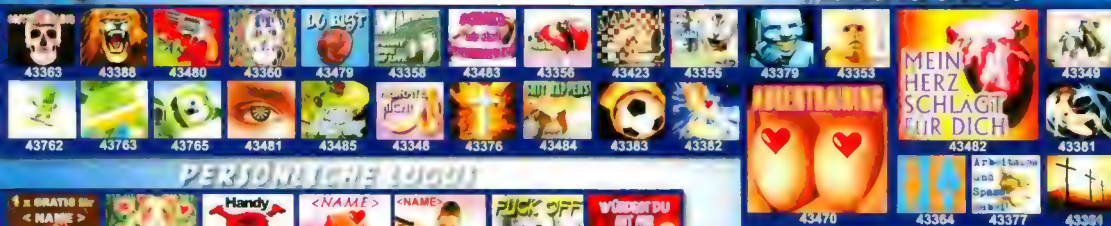


HAARTE SPIELE

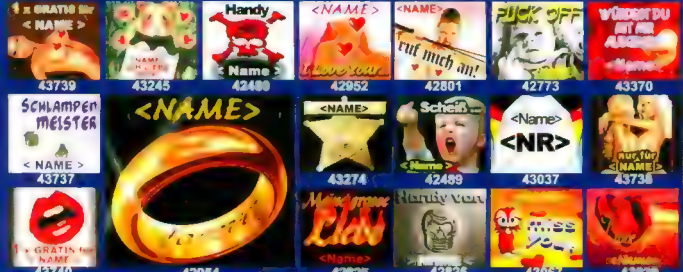
Party! Best.Nr.38417 Das best der Partyzeit des Abends!	Kyranida Best.Nr.38407 Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Galaxisspiel!	Air Buster 3D Best.Nr.38410 Lass alle Gegner mit Deinem Airmobile-Car hinter Dir oder schiebe sie von der Strecke!	Airwarrior Best.Nr.38409 Eliminiere als Pilot die Feinde mit dem Superbomber. Tolle Grafik. Absoluter Spielspaß!
Erotic Asian Best.Nr.38422 Lass Dich von asiatischen Girls verführen!	Road Rampage Best.Nr.38418 Überhole mit Deiner heißen Maschine alle Gegner, mach sie fertig und gewinne!	Hot Strip Poker Best.Nr.38414 Auf den heißen Girls beim Ausziehen! Jede Runde ein Kleidungsstück!	Chicago Wars 60-6 Best.Nr.38399 1932... Alkoholverbot und politische Bestechlichkeit haben die gefährlichsten kriminellen Organisation der Welt bestärkt: die MAFIA.

Die erste Bestellung KOSTENLOS
 Bei jeder weiteren Bestellung **50% sparen** in unserem Spar-Abo
 Sende PAT+ die Bestellnummer per SMS an
87555**

FARBIGE LOGOS



PERSONALISIERTE LOGOS



Bei Bestellung für Personalisierte Logos mit 2 Namen, bitte die Vornamen durch KOMMA trennen z.B.: PAT 43374 Ews, Adam

Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAT + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PAT 43222 Herbert)

Bei der Wahl des DSL-Anbieters spielt neben dem Preis und den Kündigungsfristen auch die Verbindungsgeschwindigkeit eine Rolle.

15 DSL-ANBIETER IM TEST

Leitungsgesellschaft

Im DSL-Tarif-Dschungel ändern sich die Preise ständig. Damit Sie den Überblick behalten, haben wir die aktuellen Tarife verglichen.

Wer sich entschließt, seinen bisherigen DSL-Anbieter in die Wüste zu schicken, um auf ein Komplettpaket aus DSL- und Telefonflatrate zu wechseln, kann richtig viel Geld sparen. Nachdem Anbieter wie Arcor oder Versatel bereits mit eigenen Netzen die Preise kräftig gedrückt haben, bieten nun Freenet und Strato DSL-Pakete an, bei denen kein Festnetzanschluss mehr nötig ist. Wer das beste Tarif-Angebot am Start hat, erfahren Sie auf diesen Seiten.

ANBIETER OHNE FESTNETZ-ANSCHLUSS (FRENET, STRATO)

Strato gehört zu Freenet. Dennoch bietet die Firma mit dem Tarif DSL 3+ einen weitaus attraktiveren Tarif als der Mutterkonzern. (Englisch: Provider) in diesem Vergleich offerieren Strato und Freenet ein DSL-Angebot ohne Festnetzanschluss. Der Nutzer telefoniert per Voice over IP (VoIP) über die DSL-Leitung. Im Test ist die Sprachqualität

glasklar und damit besser als so mancher analoge Telefonanschluss. Im Strato-Tarif für 38,80 Euro ist eine 16-Megabit-Leitung enthalten. Das Freenet-Angebot kostet rund einen Euro mehr, bietet aber lediglich eine Ein-Megabit-Leitung. Dafür ist bei Strato eine Einrichtungsgebühr in Höhe von 29,90 Euro fällig. Bei Freenet gilt die Telefonflatrate für Deutschland und sieben weitere EG-Länder (Dänemark, Frankreich, Großbritannien, Italien, Niederlande, Österreich und Spanien).

ANBIETER MIT EIGENER LEITUNG (ARCOR, ALICE, M-NET, QSC, VERSATEL)

Bei den von der T-Com unabhängigen Anbietern mit eigenen Analog- beziehungsweise ISDN-Anschlüssen setzt sich Versatel an die Spitze. Für rund 35 Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss samt Telefon- und DSL-Flatrate. Ist Ihnen eine Zwei-Megabit-Leitung zu langsam, beträgt der Aufpreis für DSL 6000 lediglich fünf Euro. DSL 16000 unterstützt Versatel nicht. Für das gleiche Angebot mit einer Zwei-Megabit-Leitung zahlen

Sie bei Arcor 39,85 Euro, mit DSL 6000/16000 sind rund 45 respektive 53 Euro fällig. Gerade wenn Sie mit hohen Bandbreiten surfen möchten, ist M-Net eine günstige Alternative. Der Aufpreis für DSL 16000 beträgt lediglich drei Euro – so kostet das Komplettpaket rund 45 Euro im Monat. Alice Fun schlägt wie der Arcor-Tarif mit circa 40 Euro im Monat zu Buche, allerdings gehört eine Vier-Megabit-Leitung zum Standard. Positiv ist die kurze Kündigungsfrist von vier Wochen. Zum Paket gehört ein analoger Telefonanschluss. Gegen einen Aufpreis von zwei Euro im Monat erhalten Sie einen ISDN-Anschluss. Am Ende des Testfelds liegt QSC. Die Firma bietet lediglich einen Tarif mit einer Zwei-Megabit-Leitung an, der mit 48,99 Euro auch noch teuer ist (DSL- und Telefonflatrate inklusive). Gerade bei Anbietern mit einer eigenen Leitung ist der Wunschkandidat aber nicht immer in ganz Deutschland verfügbar. Prüfen Sie daher auf der Webseite des jeweiligen Unternehmens, ob der in Ihrer Region überhaupt Anschlüsse parat hat.

ANBIETER FÜR T-COM-KUNDEN (AOL, CARPO, LYCOS, TISCALI, T-ONLINE)

Auf den ersten Blick ist T-Online mit 49,95 Euro (analog) beziehungsweise 53,94 Euro (ISDN) der teuerste Anbieter. Allerdings gehört beim „Call & Surf“-Tarif bereits ein T-DSL-6000-Anschluss zum Standard. Die Telefonflatrate entpuppt sich dagegen als Mogelpackung. Bei Festnetzverbindungen in andere Netze (Arcor und Co.) erfolgt ein Zuschlag von 0,21 Cent pro Minute. Bei AOL, Carpo, Lycos und Tiscali zahlen Sie für das Gesamtpaket inklusive T-Com-Anschluss gut 46 Euro. Unterschiede gibt es unter anderem bei den Kündigungsfristen. Diese beträgt bei Carpo nur vier Wochen zum Monatsende, während AOL und Tiscali Verträge mit einer Mindestlaufzeit von zwölf Monaten verkaufen. (Lycos: 24 Monate). Mit einer 16-Megabit-Leitung ist der Tarif von Lycos zum Preis von 51,35 Euro am günstigsten. Trotzdem bleibt Vorsicht geboten, denn das vermeintlich kostenlose Internet Security 2006 ist nur die ersten sechs Monate gebührenfrei (Vertrag: 24 Monate).

Wer bietet mehr? DSL-Tarife inklusive Telefonflatrate im Vergleich! (Stand: 19.01.2007)

Anbieter	1&1	Alice	AOL	Arcor	Carpo
Tarif	3DSL	Fun	DSL Flatpack Surf & Phone	All-inclusive-Paket	Carpo DSL 2000
Monatspreis	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 39,90	€ 29,99	€ 39,85	€ 29,95
Mindestvertragslaufzeit	6 Monate	3 Monate	3 Monate	3 Monate	3 Monate
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 4000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	T-Com-Anschluss erforderlich	Analog inklusive (ISDN + € 2,00)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive (ISDN)	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)	Inklusive	Inklusive (VoIP)
Kosten/Monat	€ 43,86 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 39,90	€ 46,36	€ 39,85	€ 46,32
Upgrade auf DSL 6000/16000	Inklusive (sofern möglich)	Plus € 10,- für DSL 16000	Plus € 15,- für DSL 16000	Plus € 5,- bzw. € 13,-	Plus € 6,- bzw. € 12,95
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	DSL 4000 Standard, Movie-Flat	DSL 2000 Standard, Movie-Flat	Von T-Com unabhängig	DSL 2000 Standard, Movie-Flat
Anbieter	Freenet	GMX	Lycos	M-Net	USC
Tarif	Freenet komplett	3DSL	DSL Connect 2000	Maxi Komplet 2000	0-DSL home 2 560 xBit/s
Monatspreis	€ 19,80	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99	€ 19,99	€ 29,99 bzw. € 49,99 (nach Laufzeit)	€ 39,90
Vertragslaufzeit	24 Monate	24 Monate	24 Monate	24 Monate	12 bzw. 24 Monate
Einrichtungsgebühr	Entfällt	Entfällt	Entfällt	Entfällt	€ 99,- bzw. € 59,- (nach Laufzeit)
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 4000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 1600 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive	Inklusive
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive (VoIP)	€ 9,99 (VoIP optional)	Inklusive	€ 9,99 (VoIP optional)
Kosten/Monat	€ 39,85	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 46,35	€ 41,90 (Durchschnitt in 24 Mon.)	€ 48,99
Upgrade auf DSL 6000/16000	Plus € 10,- bzw. € 15,-	Plus € 10,- für DSL 16000	Plus € 15,- für DSL 16000	Plus € 5,- bzw. € 13,-	Nicht möglich
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Besonderheiten	Upgrade auf DSL 3000 für € 5,00	DSL 16000 Standard, Movie-Flat	Von T-Com unabhängig	Von T-Com unabhängig	Von T-Com unabhängig
Anbieter	Strato	T-Online	Tiscali	Versatel	Web.de
Tarif	DSL 3+	Call & Surf Comfort/7-ISON	DSL Flat & Phone Flat	DSL & Fon-Paket 2000	3DSL
Monatspreis	€ 38,80	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 4,90	€ 34,98	€ 19,99 (6 Monate) bzw. € 29,99
Vertragslaufzeit	3 Monate	3 Monate	3 Monate	3 Monate	3 Monate
Einrichtungsgebühr	€ 29,90	€ 59,95	€ 49,95	Entfällt	Entfällt
DSL-Anschluss (Monat)	Inklusive (DSL 16000 Standard)	Inklusive (DSL 6000 Standard)	€ 19,99 (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 2000 Standard)	Inklusive (DSL 16000 Standard)
Telefonanschluss (Monat)	Inklusive (VoIP)	Inklusive (ISDN)	T-Com-Anschluss erforderlich	Inklusive	T-Com-Anschluss erforderlich
Telefonflatrate	Inklusive (VoIP)	Inklusive	€ 4,90 (VoIP)	Inklusive (ISDN)	Inklusive (VoIP)
Kosten/Monat	€ 38,80	€ 49,95 (analog)/€ 53,94 (ISDN)	€ 46,16	€ 34,98	€ 43,03 (Durchschnitt in 24 Mon.)
Upgrade auf DSL 6000/16000	Plus € 10,- bzw. € 15,-	Plus € 10,- für DSL 16000	Plus € 15,- für DSL 16000	Plus € 5,- bzw. € 13,-	Nicht möglich
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Besonderheiten	€ 33,80 ohne Telefonflatrate	Keine echte Telefonflatrate	Teilweise auch Telefonanschluss	Von T-Com unabhängig	DSL 16000 Standard, Movie-Flat

Alle Tarife beziehen sich auf Angebote mit zwei Megabit. Die Kosten pro Monat enthalten auch die Ausgaben für eine optionale Telefonflatrate. Die Angaben inklusive T-Com-Kosten schließen den Standardtarif (16,37 Euro/Monat für den Telefonanschluss) ein.

ANBIETER FÜR T-COM-KUNDEN (UNITED INTERNET)

1&1, GMX sowie Web.de gehören zur United Internet AG und bieten den gleichen DSL-Tarif mit der Bezeichnung 3DSL an. Allerdings empfehlen wir die Anmeldung über www.gmx.de oder www.web.de, da Sie dann im ersten Monat gratis surfen und somit 19,99 Euro sparen. Sofern es die physikalischen Gegebenheiten zulassen, enthält der 3DSL-Tarif die maximal mögliche Bandbreite mit bis zu 16.000 Kilobits. Das 3DSL-Angebot ist unser Geheimtipp, denn dabei sind zusätzlich eine eigene Domain (reservierter Bereich im Netz) mit Wunschnamen und Speicherplatz sowie 50 E-Mail-Postfächer enthalten. Außerdem können Sie sich über eine sogenannte

Movie-Flat freuen, mit der Sie unbegrenzt auf 100 Kino- und Fernsehfilme aus dem Maxdome-Angebot zugreifen können. Per Livestream gelangen die Filme auf Ihren PC oder TV-Bildschirm. Wenn Sie auf diese Extras keinen Wert legen, fahren Sie mit den günstigeren Tarifen von Strato und Co. besser.

FAZIT: DSL-ANBIETER

Die an die T-Com gekoppelten Tarife gehören zu den teuersten in unserem Testfeld. Besonders preiswert sind Anbieter wie Versatel oder Alice, die dank ihrer eigenen Netze den Kunden günstige Preise gewähren können. Eine echte Alternative ist aber auch der Tarif von Strato, bei dem Sie keinen Festnetzanschluss benötigen. Daniel Waadt

DSL-Anschlüsse – die Unterschiede

DSL 1000

DSL 1000 arbeitet im Vergleich zu einem ISDN-Anschluss immerhin mit 16-facher Geschwindigkeit. Basisanwendungen wie E-Mail, Surfen und Online-Radio laufen reibungslos. Deutliche Einschränkungen: Größere Up- beziehungsweise Downloads dauern sehr lange, DSL-Telefonie ist nicht störungsfrei und als Zugang für mehrere Nutzer gleichzeitig ist DSL 1000 eher ungeeignet. Für Online-Spiele ist DSL 1000 aber ausreichend schnell.

DSL 2000

Diese Anschlussvariante darf aktuell als Mindeststandard gelten. Up- und Downloads erfolgen recht zügig und auch Multimedia-Nutzung – in Maßen – ist durchaus möglich. Kleinere Clips laufen ganz ansehnlich, bei Livestreams in Spielfilmlänge ist jedoch mit deutlichen Qualitätseinbußen zu rechnen. Online-Spiele laufen mit DSL 2000 und Fastpath reibungslos.

DSL 6000

Dieser Alleskönner kommt neben den Standardanwendungen auch mit allen Multimedia-Anwendungen bestens zurecht. Spielfilm-Livestreams in hoher Qualität sowie DSL-Telefonie parallel über zwei Leitungen bereiten keine Probleme.

DSL 16000

Leistung ist durch nichts zu ersetzen – außer durch noch mehr Leistung. DSL 16000 macht auch die vielköpfige Multimedia-Familie wunschlos glücklich und ist dreifach tauglich. Internet, DSL-Telefonie sowie Internet-TV – alles ist zeitgleich und reibungslos möglich. Diese Hochgeschwindigkeitsverbindung ist aber momentan nur dann sinnvoll, wenn man sie wirklich voll nutzt.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

ACP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUS/VS***	Lautheit (20/30)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Ti Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 190	Radeon X 950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1,1 Sone	40 fps	30,5 fps	
Gainward Bliss 8800 GS+	ca. € 220	GeForce 7800 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 fps	22,5 fps	
Geocube Radeon X1950 Pro	ca. € 200	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 fps	30,5 fps	
MSI NX7800 GS 12024	ca. € 260	GeForce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 fps	16 fps	
Leadtek Winfast AT680 GT TDH	ca. € 150	GeForce 7400 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 fps	15,5 fps	3,57**
Leadtek Winfast AT680 GS TDH	ca. € 116	GeForce 7400 GS	256 DDR2 (2,5 ns)	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 fps	15 fps	3,64**

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUS/VS***	Lautheit (20/30)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GT	ca. € 530	GeForce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 fps	73,5 fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 520	GeForce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 fps	73,5 fps	1,6
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 520	GeForce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 fps	73,5 fps	1,59
Asus EN8800GT	ca. € 380	GeForce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 fps	55 fps	
Asus EN8800GT	ca. € 390	GeForce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 fps	55 fps	
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 360	GeForce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 fps	55 fps	
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 440	GeForce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/980 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 fps	32 fps	
MSI NX7900GT-12024	ca. € 370	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	1,9/0,8 Sone	40,3 fps	30,5 fps	
Ti Powercolor X1950 Pro	ca. € 370	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	47,4 fps	32,9 fps	
HS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 210	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 fps	30,5 fps	
Asus EA11950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170	Radeon X1950 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 fps	28 fps	
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250	GeForce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 fps	28,5 fps	
Xix GeForce 7950 GT 512M Extreme	ca. € 270	GeForce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	12/8	0,6/0,8 Sone	27,9 fps	22,5 fps	
HS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	520/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 fps	22 fps	

Lärmpegel über 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUS/VS***	Lautheit (20/30)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 500	GeForce 7950 GX2	1.024 DDR3 (1,4 ns)	500/610 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 fps	55,5 fps	
Asus EA11950GX/HTVDP	ca. € 340	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 fps	48 fps	
Asus EN7950 XTX	ca. € 350	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 fps	48 fps	
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 480	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 fps	41,9 fps	
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 240	GeForce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,5/7 Sone	38,5 fps	28 fps	
ATI All-in-Wonder X1900	ca. € 190	Radeon X1900 A/W	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	34,5 fps	28 fps	
MSI NX7900GT-V12024SE-HD	ca. € 300	GeForce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 fps	26,1 fps	
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280	GeForce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 fps	26,5 fps	
Asus EN7900GT VDD	ca. € 280	GeForce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 fps	26,1 fps	
Powercolor X1900 GT	ca. € 200	Radeon X1900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/694 MHz	36/8	0,6/3,1 Sone	34,5 fps	28 fps	
Powercolor X1800 GTO	ca. € 150	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 fps	22 fps	
Geocube GC-X1800GTO-V03	ca. € 140	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 fps	22 fps	
Geocube GC-RX1650GT-D03	ca. € 130	Radeon X1650 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/695 MHz	24/8	3,7/3,7 Sone	27,4 fps	20,5 fps	3,58

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM171C	ca. € 230	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²		1,47
Benq FP71V	ca. € 240	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	Lautsprecher	1,46
Viewsonic VX724	ca. € 240	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²		1,45
Hyundai Imagequest 07DU	ca. € 350	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m²	Lautsprecher, USB-Hub	1,44
Philips 17046	ca. € 208	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	
Mandata Belinea 101730	ca. € 308	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	
Fujitsu Siemens Scaleview L17-1	ca. € 190	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m²	Licht	
Hyundai Imagequest B710	ca. € 210	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m²	Lautsprecher	
LG L1740PQ	ca. € 330	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m²		

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP930G	ca. € 280	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 250 cd/m²		1,71
Samsung Syncmaster 940BF	ca. € 330	DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,7
Viewsonic VX922	ca. € 310	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²		1,69
Acer AL1951CS	ca. € 340	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m²	Lautsprecher	1,68
Benq FP915X	ca. € 220	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m²		1,67
Mandata Belinea 10 19 27	ca. € 290	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 240 cd/m²	Lautsprecher	1,67
Viewsonic VP930	ca. € 380	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	40 bis 245 cd/m²		1,66
LG L1932P	ca. € 350	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 240 cd/m²		1,65
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 280	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m²	Pivot	1,64
Philips 19066F8	ca. € 500	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m²	Subwoofer, USB-Soundkarte	
Iiyama ProLite E1900S	ca. € 290	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	
Viewsonic VX912	ca. € 290	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	120 bis 290 cd/m²	Lautsprecher	
Hyundai Imagequest B910	ca. € 250	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 270 cd/m²	Lautsprecher	

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,48
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²		1,47
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m²	USB-Hub	1,46
Viewsonic VP2055w (20 Zoll)	ca. € 400	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 190 cd/m²		1,45
Belit Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m²	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,44
Samsung Syncmaster 2059W (20 Zoll)	ca. € 350	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²		1,43
Iiyama ProLite E2200WS (22 Zoll)	ca. € 350	D-Sub, DVI-D (HDCP)	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 265 cd/m²	Lautsprecher	1,42

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DDeluxe	ca. € 170,-	775X	0707/1.03G	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	7x SATA, 2x Firew., WiFi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte GA5P-D06	ca. € 190,-	P945	F27/1.0	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [3]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	775X	1.2/1.00	-	1	x16 [2], x4 [1], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P5B Deluxe WiFi	ca. € 170,-	P945	0302/1.03G	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 3x Firew., WiFi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
MSI 795X Platinum Power Ed.	ca. € 180,-	775X	7/184/2.1	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, 3x Firew.	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,48
MSI P945 Platinum	ca. € 170,-	P945	1.1/1.1	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	7x SATA, 2x Firew.	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Abi AB9 P Pro	ca. € 140,-	P945	4/1/100	-	2	x16 [1], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	10x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte GA5P-DS3	ca. € 120,-	P945	F37/1.0	-	3	x16 [1], x1 [3], x1 [3]	1x 1 000 MB/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Force 680i SLI	ca. € 240,-	Nforce 680i SLI	04/1.2004/PCB 100	-	2	x16 [3], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2.4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,62

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M7N377-SLI Deluxe WiFi	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	7x SATA, 2x Firew., WiFi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0721/1.04G	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew., LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte M5PSU-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F57/1.0	-	2	x16 [3], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Forconn C51KX2MAA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W/P220/	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 3x Firew., Dual-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M72S-Su	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	05/1.0	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 1x Firew.	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
MSI K9M SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew.	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew., Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,46
Asus M2R32 MVP	ca. € 130,-	R580/SB400	0407/1.02G	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	5x SATA, 1x Firew.	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9M SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.3/1.1	-	3	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, 2x Firew.	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus ABN377-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus ABN377-MVP Deluxe	ca. € 110,-	R580	0305/1.02G	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus ABN-SLI Premium	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus ABN-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	Bestanden	1,44
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4104/RAE1	-	2	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte KN07 9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F17/1.1	-	3	x16 [1], x1 [2], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Abit KN6 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus ABN-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 [2], x4 [1], x1 [1]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
EVGA NF4i-AK	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	0302/1.3	-	3	x16 [2], x1 [1], x1 [1]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus ABN-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
MSI K9M Diamond Plus L E	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Audigy 2, Healt. mit Luft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44
Epox NP4+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03/05/1.0	-	3	x16 [1], x1 [3], x1 [3]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte K9M Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F47/1.0	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	Bestanden	1,44
DFI LP UT RD2000 CF-DR	ca. € 130,-	R580	AT1/1A03	-	3	x16 [2], x1 [1], x1 [1]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,44
Elitegroup KMT Extreme	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	1.0c7/1.0	-	3	x16 [1], x1 [2], x1 [2]	2x 1 000 MB/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	Bestanden	1,44
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uta 1697	1.10/1.01	-	3	x16 [2], x1 [1], x1 [1]	1x 1 000 MB/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,44

SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K9M Neo2-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1.1	1	3	x16 [1], x1 [1], x1 [1]	1x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Diagnose-LED	-	Bestanden	Bestanden	1,91*
Epox 9N4 SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	839S/247/1.0	-	2	x16 [2], x1 [2], x1 [2]	1x 1 000 MB/s	4x SATA RAID, Diagnose-LED	-	Bestanden	Bestanden	1,91*
MSI K9M Neo Platinum	ca. € 75,-	Nforce4	250 GB 1.6/1.1	1	6	-	1x 1 000 MB/s	4x SATA RAID	-	Bestanden	Bestanden	1,91*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWXK1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3.2 Volt	2-2-2-5	1-1-1-2-5	1,54
Cruze B24000-Krone B.24000x505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2.6 Volt	2-2-2-5	1-1-1-2-5	1,54
Corsair TWXK1024-3500L PRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-2-2-6	2-2-2-6	1,54
OCZ OC24002A-B1G6GTX-K	ca. € 270,-	2x 1 024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2.8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,54
Corsair TWXK2408-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1 024 MByte, DDR500	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,54
G Skill F1-4000B5U2-7GBZH	ca. € 260,-	2x 1 024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2.8 Volt	3-4-4-8	2-5-3-7	1,54
G Skill F1 3200MHz 7GBNS	ca. € 180,-	2x 1 024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2.7 Volt	2-5-3-6	2-5-3-7	1,59

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G Skill F2-8500PHU2 7GBZH	ca. € 480,-	2x 1 024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2.4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWXK2408-6400B4	ca. € 250,-	2x 1 024 MByte, DDR2 980	590 MHz DDR, 2.4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,56
Corsair TWXK2408-6600B4	ca. € 330,-	2x 1 024 MByte, DDR2 1066	580 MHz DDR, 2.4 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,56
OCZ OC22P1-0002G K	ca. € 400,-	2x 1 024 MByte, DDR2 1000	580 MHz DDR, 2.4 Volt	5-5-5-15	4-4-12, 1T	1,56
Kingston KHRS500D2K2/1G	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR2 1066	540 MHz DDR, 2.2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 2T	1,75

PROZESSOR-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Socket	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...	Wertung
Thermatright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/67 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,46
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,46
Cooler Master Hyper TX large	www.cooler-master.de	ca. € 10,-	775	1,0/0,1 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,46
Thermatright Ultra 90 X	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60X2 4800+	1,46
Cooler Master Hyper TX AMD	www.cooler-master.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	58/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60X2 4800+	1,46
Arcticus H-012	www.noctua.de	ca. € 45,-	754, 939, 940, 775, AM2	0,7/0,2 Sone	55/60 Grad Celsius	FX 40/Core 2 Extreme	1,46
Zalman CNP5150D AM2	www.altemate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,4/1,7 Sone	57/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX 60X2 4800+	1,46
Seytine Ninja Plus	www.seytine-eu.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	55/62 Grad Celsius	FX 40/Core 2 Extreme	1,46
Seytine Mine Cooler	www.hpm-computer.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	60/67 Grad Celsius	FX 60/Core 2 Extreme	1,46

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900 Cu	www.zalman.eu	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (GeForce 7900 GT)	GF67/- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)	GF67/- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-A.Lu	www.zalman.co.kr	ca. € 10,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)	GF67/- und Radeon-Serie	1,80
Arctic Cooling Artillerist S	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	58/64 Grad Celsius (X800/X850 XT)	X800/X850-Serie	1,80
Arctic Cooling Accelerator X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 10,-	Ja (60 mm)	0,9 Sone	60 Grad Celsius (GeForce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,75

NETZTEILE

* Hersteller- und Best.-Nr.

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Wm/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enemacx Liberty ELT500AWT	www.enemacx.de	ca. € 90,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,97
Be quiet! BDP P6-330 W Pro	www.be-quiet.com	ca. € 75,-	430 Watt	35/20/20 (1), 18 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,94
Seasonic SS-600HP Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 18 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	1,90

GEHÄUSE

* Hersteller- und Best.-Nr.

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke (in dB(A) und Sone)	Wertung
NITX Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/60/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 140,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/35 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	1,90
Aerocool Extrememng 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 1x 80, 1x 250 mm	Leicht (16 Kilo)	48/77/33 Grad Celsius	3x dB(A), 2 Sone	1,90
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	1,90
Enemacx Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	1,90

FESTPLATTEN

* Hersteller- und Best.-Nr.

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD WD1500A0FD-D0NLR0	ca. € 200,-	SATA I	14,3 T, 8 T	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST375004AS	ca. € 140,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,80
WD WD1500A0HFD-D0RAR0	ca. € 210,-	SATA I	14,3 T, 8 T	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,80
Samsung HD400LJ	ca. € 90,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,2 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,77
Samsung SP25004C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,79

DVD-BRENNER

* Hersteller- und Best.-Nr.

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/-RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S103	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone / 39 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-745SA	ca. € 300,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,77
Samsung SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,77
Beng DW1455	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,74
Lite-On SHM-165PMS	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	1,70

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tiefenbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,75
optech Z-2300	ca. € 105,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,70
Creative Gigawatts 120	ca. € 65,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,67
Speed Link Creativity 2.1 SL 8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Creative I-Trigue 13800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,73

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tiefenbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,98
Creative Gigawatts S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,80
Logitech Z-3450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Creative Gigawatts G500	ca. € 275,-	5+1	710 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,84
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spielerunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,74
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Terminator Aureon 7.1 Universe	ca. € 145,-	ICE 7124 Emv 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC 1 Sampling Audio Card	ca. € 180,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAC	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Terminator Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 7124 Emv 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,70

Asus P5B-E Plus

HERSTELLER
Asus

PREIS
Ca. € 140,-

WEBSITE
www.asus.com

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT
1,52

- Guter Preis
- Speicherkompatibilität
- Viele Überlastungsfunktionen
- Sinnvolle Ausstattung

Die Hauptplatine Asus P5B-E Plus besitzt das gleiche umfangreiche BIOS wie die 30 Euro teurere Asus P5B Deluxe und eignet sich daher hervorragend für Überlastungsversuche. Die Speicherkompatibilität überzeugt ebenfalls: Spiele-, USB- und Netzwerk-Leistung sind sehr gut, der Stromverbrauch fällt mit 117,8 Watt im Leerlauf und 189,1 Watt unter Volt-Last niedrig aus. Die schwarze Farbe und ein beleuchtetes Asus-Logo machen die Platine auch optisch auf. Für 140 Euro ist das Teil ein guter Tipp.

OCZ OC2ZN10662GK

HERSTELLER
OCZ

PREIS
Ca. € 448,-

WEBSITE
www.ocztechnologies.com

PREIS/LEISTUNG
Ausreichend

GESAMT
1,67

- DDR2-1148 stabil
- Cooler Design
- DDR2-800 mit 4-4-4-12, TT
- EPP nicht fehlerfrei

Die beiden High-End-Module verwenden die EPP-Technik (ein erweiterter SPD-Speicher, der bei Hauptplatinen mit Nforce-500- oder 680i-Chipsatz vorgefertigter Überlastungsanleihe) auf dem M2H32-SLI Deluxe funktionierende das jedoch nicht fehlerfrei – der Speicher-Start steht mit Standardinstellungen auf der gleichen Hauptplatine konnten wir die Module mit den Latenzen 5-5-5-15 und 2,3 Volt Spannung auf 570 MHz überlasten. Latenzen von 4-4-4-12, TT erreichten wir nur im DDR2-800-Modus.

Dell E207WFP

HERSTELLER
Dell

PREIS
Ca. € 400,-

WEBSITE
www.dell.de

PREIS/LEISTUNG
Befriedigend

GESAMT
1,99

- Interpolation
- Hall-Effektverstellung
- Reichreich Helligkeit
- Energieverbrauch

Im 20-Zoll-Flüssigkristallschirm mit 16:10-Format arbeitet ein TN-Panels mit einer Auflösung von 1.680x1.050. Mit gemessenen 26 Millisekunden bietet es eine eher mäßige Reaktionszeit. Die Helligkeit ist von 30 bis 305 Candela und kann über den Bildschirm reguliert werden. Die Farbdarstellung ist gut, die Bildschärfe ist sehr gut. Als Anschlüsse stehen D-Sub und ein DVI-Eingang mit HDCP-Kopierschutz für Verlegung. Die Leistungsaufnahme ist mit 41 Watt im Betrieb und sechs Watt im Stand-by etwas zu hoch.

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtobereich	Hörtest Tieftobereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed Link Medusa 5.1 Headset Pro Gamer	ca. € 55,-	4 Meter	340 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,47
Plantronics Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,46
Razer Barracuda HP 1 Gaming Headphones	ca. € 115,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,43
Plantronics Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,71

MÄUSE

* Die meisten Headsets sind nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend nur als Set bewertet.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spieler-tauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Haba	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,44
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,41
Raptor Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,39
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,39
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,38
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,37
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,37
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,36
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,36
Revoltex Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,34
Set: Fanatec Headset*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,30
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Nein	1,30
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.400 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,29
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,29
Trust Mi-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,29
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,29

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatz-tasten	Handballen-ablage	Spieler-tauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Verhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Verhanden	Ja	1,71
Revoltex Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Verhanden	Ja	1,69
Raptor Gaming K2	ca. € 60,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Verhanden	Ja	1,69
Enernax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/tach	USB	Keine	-	Ja	1,69
Satek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	1,69
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	1,69

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/ArCADE	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Trustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 100,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/ArCADE	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Logitech MOMO Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/ArCADE	Gut	Befriedigend	1,39
Trustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/ArCADE	Gut	Befriedigend	1,39
Trustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/ArCADE	Gut	Befriedigend	1,39

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Miniknöpfe	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	12 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Verhanden	1,61
Trustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F	ca. € 29,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Verhanden	1,61
Logitech Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Verhanden	1,61
Logitech Chordstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Verhanden	1,61

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Trustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Verhanden	1,53
Satek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Verhanden	1,41
Satek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,40
Trustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,40
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,37
Trust Predator DZ 021	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coaxial-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,37

Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	€ 65,-
AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 45,-
MSI K9N Neo-F (nForce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 85,-
Aeonon DDR2-667, 1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 150,-
Asus EN7400GT Silent	
SOUNDKARTE	
integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 75,-
Be quiet! BOT P6-430-W Pro (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 30,-
Sharkoon Rebel V Economy	

€ 775,-*



Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	€ 200,-
Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 105,-
Gigabyte 965P-DS3 (P965)	
ARBEITSSPEICHER	€ 240,-
Corsair DDR2-800, 2x1.024 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 165,-
NVIDIA GeForce X1950 Pro (256 MByte)	
SOUNDKARTE	€ 95,-
Creative X-Fi Xtreme Music	
FESTPLATTE	€ 100,-
Samsung HD400LJ (400 GByte)	
NETZTEIL	€ 85,-
Enernax Liberty ELT500WAT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 90,-
Thermaltake Armer Jr.	

€ 1.400,-*



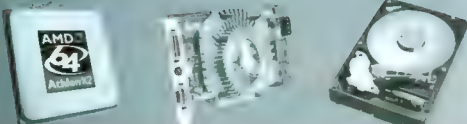
Der High-End-PC

PROZESSOR	€ 920,-
Intel Core 2 Extreme X6800 (Socket 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	€ 185,-
Asus P5W DH Deluxe (P975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 395,-
OCZ DDR2-1066, 2x1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 560,-
Asus EN8800GTX	
SOUNDKARTE	€ 155,-
Creative X-Fi Platinum	
FESTPLATTE	€ 300,-
Seagate ST3750640AS (750 GByte)	
NETZTEIL	€ 105,-
Be quiet! BOT ES-700W (700 Watt)	
GEHÄUSE	€ 150,-
NZXT Zero	

€ 3.030,-*



* Die Gesamtpreise enthalten noch DVD Brenner, Maus, Tastatur und Windows... 2004



MAINBOARDS

ABIT	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
AB9 WiFi	S. GL. 4A 775 / P805	D2 129,-		
AB9 QuadG2	S. GL. F. 4A 775 / P865	D2 184,-		
IN9 32X MAX. Beast	S. GL. F. 4A 775 / P865	D2 309,-		
ASUS	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
M2N	S. GL. 4A AM2 / 443	D2 79,-		
M2N Plus SLI Vista	S. GL. 4A AM2 / P550 SLI	D2 124,-		
M2N78 WS Roteas	S. GL. F. 4A AM2 / P550 SLI	D2 229,-		
M2N78 SLI Fern Vista	S. GL. F. 4A AM2 / P550 SLI	D2 229,-		
APR32-MVP Deluxe	S. GL. 4A 939 / XP200	D2 119,-		
P6B	S. GL. 4A 775 / P865	D2 119,-		
P6B Plus Vista	S. GL. 4A 775 / P865	D2 169,-		
P6B Premium Vista	S. GL. 4A 775 / P865	D2 234,-		
PEN32 E SLI	S. GL. F. 4A 775 / P865	D2 119,-		
P5NT WS	S. GL. F. 4A 775 / nDual-V16	D2 244,-		
GIGABYTE	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
M55S-S3	S. GL. F. 4A AM2 / P550	D2 79,-		
M57S-S4	S. GL. F. 4A AM2 / P550 SLI	D2 114,-		
965P S3	S. GL. 775 / P865	D2 119,-		
965P DS3	S. GL. 775 / P865	D2 119,-		
MSI	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
K8NF SLI Platinum	S. GL. F. 4A AM2 / P550 SLI	D2 109,-		
K8NF SLI Platinum	S. GL. F. 4A AM2 / P550 SLI	D2 124,-		
K8N Neo4-F	S. GL. 4A 800 / n74	D+ 89,-		
K8N SLI F	S. GL. 4A 800 / n74	D+ 94,-		
P965 Neo F	S. GL. 4A 775 / P865	D2 109,-		

Socket 775 Mainboard

ASUS Commando

- INTEL® P965 Chipset
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 4x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound



199,- ASUS

Verwendbare Speicherbausteine: S. 965-RAM / D2 DDR-RAM / D2 DDR-RAM / SO. SO-DDR-RAM / SO. SO-DDR-RAM / auch ECC / * nur ECC Registered / Ausstattungsmerkmale: D Dual CPU / L LAN / F FireWire / GL Gigabit LAN / S Sound / WL Wireless LAN / V VGA / B Bluetooth / R IDE RAID / S SATA RAID

CPUs

INTEL®	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
Pentium® 4 (40nm)	F5R	Cache	ray	bezahl
2.6 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-
3.0 GHz	Prescott	800	1x 1024	139,-
Pentium® D (775)	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
915	Prescott	2,6	2x 2048	104,-
940	Prescott	3,2	2x 2048	139,-
960	Prescott	3,4	2x 2048	152,-
Cores™ Duo (40nm)	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
T5600	Merom	1,63	2x 1024	246,-
T7200	Merom	2,0	2x 1024	294,-
T7400	Merom	2,16	2x 1024	424,-
Cores™ 2 Duo (775)	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
E6300	Conroe	1,86	2x 1024	183,-
E6400	Conroe	2,0	2x 1024	219,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2048	304,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2048	509,-
Q6600	Core 2 Duo	2,4	2x 2048	849,-
X6800	Core 2 Duo	2,93	2x 2048	979,-
X6700	Core 2 Duo	2,66	2x 1024	989,-

AMD	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
Athlon® 64 (40nm)	GHz	Cache	ray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	54,-
3500+	Venice	2,2	1x 512	76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	82,-
4000+	San Diego	2,4	1x 512	89,-
Athlon® 64 (AM2)	GHz	Cache	ray	PIB
3500+	Windsor	2,2	1x 512	66,-
3800+	Windsor	2,4	1x 512	89,-
Athlon® 64 X2 (AM2)	GHz	Cache	ray	PIB
3800+	EE Windsor	2,0	2x 512	89,-
4200+	EE Windsor	2,2	2x 512	119,-
4600+	EE Windsor	2,4	2x 512	169,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	199,-
5200+	Windsor	2,6	2x 512	229,-
Opteron® (939)	GHz	Cache	ray	PIB
165	Denmark	1,8	1x 1024	159,-
175	Denmark	2,2	1x 1024	244,-
185	Denmark	2,4	1x 1024	299,-
2,6	Denmark	2,6	1x 1024	444,-

RAM

KINGSTON	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
DDR	1.0 GB	400 / 3-3-3	80,-	79,-
DDR HyperX	1.0 GB	400 / 3-3-3	96,-	89,-
DDR HyperX	2.0 GB	400 / 3-3-3	182,-	179,-
DDR2	1.0 GB	667 / 4-4-4	78,-	69,-
DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	82,-	73,-
DDR2	2.0 GB	667 / 4-4-4	142,-	139,-
DDR2	2.0 GB	667 / 5-5-5	150,-	149,-
SD-DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	79,-	82,-
SD-DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	79,-	82,-
A-DATA	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
DDR	1.0 GB	400 / 3-3-3	77,-	77,-
DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	82,-	77,-
BUFFALO	Marktwert	Socket / Chip	RAM	€
DDR	1.0 GB	400 / 3-3-3	80,-	80,-
DDR	2.0 GB	400 / 3-3-3	164,-	164,-
DDR2	1.0 GB	667 / 4-4-4	82,-	71,-
DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	86,-	74,-
DDR2	2.0 GB	667 / 4-4-4	146,-	146,-
DDR2	2.0 GB	667 / 5-5-5	152,-	152,-
SD-DDR2	1.0 GB	667 / 4-4-4	77,-	77,-
SD-DDR2	1.0 GB	667 / 5-5-5	79,-	79,-

Single Preise für ein Speichermodul
Kit Preise für zwei identische Speichermodule im Retail Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipset			XPRTVISION						
	Marktwert	Socket / Chip		Marktwert	Socket / Chip				
EN7800GT SLI n70	PCIe	256 GB / 7800GT	84,-	7950GT	PCIe	256 GB / 7950GT	119,-		
EN7800GS SILENT/HTD	PCIe	512 GB / 7800GS	123,-	7950GT SONIC	PCIe	512 GB / 7950GT	299,-		
EN7900GS/2DHT	PCIe	256 GB / 7900GS	189,-	8800GTX	PCIe	384 GB / 8800GTX	574,-		
EN8800GTS/HTDP	PCIe	384 GB / 8800GTS	399,-	8800GTX	PCIe	384 GB / 8800GTX	369,-		
EN8800GTX/HTDP	PCIe	384 GB / 8800GTX	399,-	7600GT	AGP	256 GB / 7600GT	139,-		
EN6200VTD	AGP	128 GB / 6200	39,-						
EN7600GS-HTD	AGP	128 GB / 7600GS	114,-	ATI-Chipset					
GAINWARD			ASUS						
	Marktwert	Socket / Chip		Marktwert	Socket / Chip				
GP7600LS SILENT FX	PCIe	256 GB / 7600LS	99,-	EA1560PRO	PCIe	256 GB / X1600PRO	99,-		
GP7600GT	PCIe	256 GB / 7600GT	123,-	EA1560XT	PCIe	256 GB / X1600XT	299,-		
GP7900GS	PCIe	512 GB / 7900GS	199,-	A2550TD	AGP	128 GB / R250	34,-		
GP7950GT	PCIe	512 GB / 7950GT	269,-	GECEBU					
GP7900GS GS GLH	AGP	512 GB / 7900GS	319,-		Marktwert	Socket / Chip			
GP7900GT	AGP	256 GB / 7900GT	149,-	X1800GTD	PCIe	256 GB / X1800GTD	149,-		
			X1850PRO	PCIe	256 GB / X1850PRO	179,-			
LEADTEK			X1950XT	PCIe	256 GB / X1950XT	249,-			
	Marktwert	Socket / Chip	X1950XTX	PCIe	256 GB / X1950XTX	349,-			
PK7900GS TDH	PCIe	256 GB / 7900GS	189,-	MSI					
PK7950GT TDH	PCIe	512 GB / 7950GT	239,-		Marktwert	Socket / Chip			
PK7950GT	PCIe	512 GB / 7950GT	269,-	RX1600PRO-TDE	PCIe	256 GB / X1600PRO	84,-		
A7600GT-TDH	AGP	256 GB / 7600GT	169,-	RX1650PRO-TDE	PCIe	256 GB / X1650PRO	99,-		
			RX1650XT-TDE	PCIe	256 GB / X1650XT	144,-			
MSI									
	Marktwert	Socket / Chip				SAPHIRE			
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256 GB / 7600GS	109,-					Marktwert	Socket / Chip
NX7600GT-T2D EZ	PCIe	256 GB / 7600GT	154,-	X1550PRO ULT-MATE	PCIe	256 GB / X1550PRO	124,-		
NX7600GS-T2D EZ	PCIe	256 GB / 7600GS	199,-	X1900GT	PCIe	256 GB / X1900GT	169,-		
FX5200 TD-F	AGP	128 GB / 5200	39,-	X1650PRO	PCIe	256 GB / X1650PRO	199,-		
NX6300A-TD 1F	AGP	128 GB / 6300A	64,-	X1650PRO ULTIMATE	PCIe	256 GB / X1650PRO	219,-		
			NX6300A-TD 1F	AGP	128 GB / X1650XT	249,-			
NFX			X1950XT	PCIe	256 GB / X1950XT	249,-			
	Marktwert	Socket / Chip	X1600PRO	AGP	256 GB / X1600PRO	109,-			
7600GT XT	PCIe	256 GB / 7600GT	144,-	X1650PRO	AGP	256 GB / X1650PRO	129,-		
8800GTS	PCIe	384 GB / 8800GTS	369,-	X1650PRO	AGP	256 GB / X1650PRO	139,-		
8800GTX XXX	PCIe	384 GB / 8800GTX	659,-	8800XTX XXX	PCIe	384 GB / 8800XTX	659,-		
			9250				128 GB / R250	34,-	

FESTPLATTEN

IDE					S-ATA						
HITACHI	GB	ms	Cache	U/PW	€	HITACHI	GB	ms	Cache	U/PW	€
HDT721616	160	80	16	42	42	HDS721616	160	80	16	42	42
HDT721625	160	80	16	42	42	HDS721625	160	80	16	42	42
MAXTOR	GB	ms	Cache	U/PW	€	MAXTOR	GB	ms	Cache	U/PW	€
STAMP	160	80	16	42	42	STAMP	160	80	16	42	42
SAMSUNG	GB	ms	Cache	U/PW	€	SAMSUNG	GB	ms	Cache	U/PW	€
SP842N	160	80	16	42	42	HD080BHJ	80	80	16	42	42
SP1554N	160	80	16	42	42	HD080BHJ	80	80	16	42	42
SP2514N	160	80	16	42	42	HD080BHJ	80	80	16	42	42
SEAGATE	GB	ms	Cache	U/PW	€	SEAGATE	GB	ms	Cache	U/PW	€
ST3	160	80	16	42	42	ST3	160	80	16	42	42
WD	GB	ms	Cache	U/PW	€	WD	GB	ms	Cache	U/PW	€
WD400JB	160	80	16	42	42	WD1500AD	150	150	16	42	42
WD800JB	160	80	16	42	42	WD1500AD	150	150	16	42	42
WD1600JB	160	80	16	42	42	WD1500AD	150	150	16	42	42

DVD-LAUFWERKE

2 GB DDR2-RAM Kit

OCZ OC2Z50E800URB2G

2x 1 GB DIMM	
DDR2-800, PCZ-6400	
240-pin	
Timing:	
CAS Latency (CL)	4
RAS-to-CAS-Delay (tRCD)	4
RAS-Precharge-Time (tRP)	3
Row-Active-Time (tRAS)	15

199,-

OCZ
Technology

DVDsRW

ATAPI

AGPEN D.A.1670 Schwarz	8xRW / DL	bulk	Kilowatt
LG GSA-H2N	16x / 4x	44	
LITEON LH-18A16*	16x / 4x	42	
LITEON LH-18A16*	16x / 4x	36	
NEC AD-7100A*	16x / 4x	37,90	
NEC AD-7170A*	16x / 4x	39	
NEC AD-7173A*	16x / 4x	42	
PHILIPS SPB004A Slim schwarz	16x / 4x	64	
SAMSUNG SH-S1822*	16x / 4x	35,90	
SAMSUNG SH-S1822A*	16x / 4x	36,90	

USB 2.0

LG GSA-E10 Schwarz	8xRW / DL	bulk	Kilowatt
PLEXTOR PX 680C	16x / 4x	84	
SAMSUNG SE-S1822*	16x / 4x	139	
SAMSUNG SE-S184M	16x / 4x	72	

S-ATA

SAMSUNG SH-S183A*	8xRW / DL	bulk	Kilowatt
	16x / 4x	44	

Blu-ray

ATAPI

PIONEER BDR 101A*	8xRW / DL	bulk	Kilowatt
	16x / 4x	849	
PLEXTOR PX 890DA	8xRW / DL	bulk	Kilowatt
	16x / 4x	799	

* in verschiedenen Farben erhältlich

© M. www.funjack.de

2. *Chlorophyll a* and *Chlorophyll b* content of the leaves of the plants were determined by the method of Arnon and Whistler (1940).

Spiel sie Dir alle billiger!



Jetzt neu mit
Hardware!



squops ist nicht nur ein Shop wie ein Spiel, mit Trailern, Screenshots und interaktiven Tools, man kann auch bei verschiedenen Mini-Games seine Gamerfähigkeiten unter Beweis stellen! Wer darin gut abschneidet, spart richtig Geld. Und mit jedem Kauf verdient Ihr squops-cents, die Ihr beim nächsten Einkauf einlösen könnt. Zeigt uns, wie gut Ihr wirklich seid! Welcome to the other site!

scoops

www.sqoops.de

Spiele, die wir uns für 2007 wünschen



PLATZ 1
Alan Wake

Als Backer-Lehrling Alan Wake absolvieren Sie Mini-Spielen und formen dabei Hörnchen, Brötchen und anderes Backzeug. Fett!

5,5



PLATZ 2
Power Arbeitsamt Manager

In der Iso-Perspektive mimen Sie den Leiter einer Arbeitsagentur. Treten Sie Ihren Mitarbeitern und den Arbeitslosen in den Hintern!

3,3



PLATZ 3
Carface: The Street is Yours

Sie steuern Zoni, das Autogesicht. Der Typ hat nur ein Anliegen: Er will die Cheminier Unterwelt auf den Kopf stellen. Action pur!

6,5



PLATZ 4
Scarlett J. Fummeln 07

Simpel, aber genial. Es gibt Punkte, wenn Sie an den nachmodellierten 30-Kurven von Scarlett Johansson herumfummeln. Ein Traum!

1,2



PLATZ 5
Deus Sex

Der Spieler schlüpft in die Haut des mächtigen Liebespiel-Gottes (lateinisch: Deus Sex) und bekämpft Zwangsprostitution und Aids

2,2

SPIELPRINZIP

Für Minderbemittelte, die eher mit den Händen als mit dem Kopf arbeiten sollten, ist dies eine gute Vorbereitung fürs Berufsleben.	83,5	Das Endlosspiel ist erst zu Ende, wenn sämtliche erwerbslose Bürger Deutschlands vermittelt wurden. Das motiviert!	17,5	Spieler versetzen sich in die Lage eines Behinderten. Zoni wächst nämlich seit seiner Geburt ein Auto aus dem Hals. Tragisch!	87,5	Tausende, ach was, Millionen von Männern durften in Scarlett Johansson Fummeln 07 ihre Fantasien austoben. Oh, wie ist das schön!	46	In Zeiten, in denen schon 13-Jährige Zugang zu den schlüpfrigen Winkeln des Internets haben, sorgt Deus Sex für Aufklärung.	25,5
--	------	--	------	---	------	---	----	---	------

PÄDAGOGISCHER WERT

Bei solch einer krassen Thematik kommen eigentlich nur die Amis von Running With Scissors in Frage, die gerade an Postal 3 arbeiten.	23,4	Die Briten von Bullfrog sollten Power Arbeitsamt Manager im Stil ihres Kassenschlagers Dungeon Keeper gestalten. Das wäre was	5,2	Die Geschichtenerzähler von Valve sollten Half-Life 2 links liegen lassen und sich an Carface: The Street is Yours versuchen, meinen wir.	66,6	Vergangene Ausgabe stellten wir Ihnen Dream Stripper von Ensign Games vor (3/2007, Seite 99). Dasselbe mit Scarlett, bitte!	12	Das deutsche Entwicklerstudio Redfire Software (300 Strip Poker, Drunken Lil Bitch) wäre dafür prädestiniert.	15,5
--	------	---	-----	---	------	---	----	---	------

WER SOLL'S MACHEN?

Bei solch einer krassen Thematik kommen eigentlich nur die Amis von Running With Scissors in Frage, die gerade an Postal 3 arbeiten.	23,4	Die Briten von Bullfrog sollten Power Arbeitsamt Manager im Stil ihres Kassenschlagers Dungeon Keeper gestalten. Das wäre was	5,2	Die Geschichtenerzähler von Valve sollten Half-Life 2 links liegen lassen und sich an Carface: The Street is Yours versuchen, meinen wir.	66,6	Vergangene Ausgabe stellten wir Ihnen Dream Stripper von Ensign Games vor (3/2007, Seite 99). Dasselbe mit Scarlett, bitte!	12	Das deutsche Entwicklerstudio Redfire Software (300 Strip Poker, Drunken Lil Bitch) wäre dafür prädestiniert.	15,5
--	------	---	-----	---	------	---	----	---	------

ERGEBNIS

19,6

11,1

8,5

4,6

3,6

FORMEL: (Spielprinzip + Pädagogisch) : (Wer soll's machen?)



Dosenträger

»Stressiger Job: PC ACTION-Redakteur.«

Da staunte PC ACTION-Leser Josef Hochleitner nicht schlecht: „Servus, schau dir mal die Sauerei an :-)! Da klickt man sich nichts ahnend durch die Seite betrunken-dekorieren, da da findet man dann tatsächlich Christian Sauerteig [Anm. d. Red.: Ex-PC ACTION-Redakteur] total besoffen mit Bierdosen auf dem Kopf... einfach unglaublich, oder?“ Jetzt rauben wir unseren Lesern die Illusion, dass Sauerteig ein stets besoffener Partygänger war. Das Bild haben wir damals gefälscht und an die Seite geschickt. Sauerteig war nüchtern und die Dosen waren zusammengeklebt. So.

Bist du schon drin oder was?

PC ACTION-Fan Felix Krause schreibt: „Hab eben in ner Runde b2142 es irgendwie geschafft ein flugezeug in reaktorraum vom titan zu bringen. wollte nämlich grad mein heli wieder aufladen, also es auf einmal unten drin stand. frag mich net wies ging, aber ich habe net gecheatet oda so. so wars ja eig ganz lustig, wenn net kurz darauf das ding hochgegangen war.“ Cheaterschwein!



Die Hände zum Himmel



Da unsere Leser arme Schlucker sind, spielen sie immer noch alte Spiele wie Max Payne 2. Unsere unterbelichteten Leser Daria Grgic und Stefan Grgic (Email-Adresse: trottelt-des-monats@hotmail.com) schicken uns dieses unfassbar humervolle Bild vom Payne-Widersacher Vlad, der trotz eines Armerbandes zwei Knarren in die Luft halten kann. Faszinierend!

In letzter Minute*



Wenn Sie unsere Vorschau zu Command & Conquer 3 scharf gemacht hat, dürfen Sie sich im nächsten Monat die volle Dröhnung geben: Wenn alles klappt, lesen Sie dort bereits den Test! Abseits von Echtzeit-Strategie messen wir die Becquerel-Werte von S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Wie hoch ist

* Alle Angaben ohne Gewähr

die Spielspaßstrahlung des ukrainischen Ego-Shooters? Kann die lertige Version alle Versprechungen der Vergangenheit halten? Außerdem... geben wir den Vollversions-Ratern einen Tipp: In der nächsten Vollversion spielt nun wirklich eine wohlproportionierte Frau mit!



Epilog

Ciszewski: Was machen wir eigentlich, falls Killerspiele verboten werden? Müssen wir dann in die Politik gehen?

Hesse: Natürlich nicht, Cismokewski. In dem Fall testen wir einfach Killervideos und Killermusik-CDs.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. MÄRZ 2007

Sag „Ja“ zu Killerspielen!

Nur noch Kinderspiele in Deutschland? Rosa Plüschhasen schmusen mit Gänseblümchen? Nicht mit uns! Outen Sie sich mit PC ACTION gegen unsinnige Spielverbote. Das Shirt ist nicht nur bequem und hinten mit unserem sexy Logo versehen – es ist auch noch günstig.
Los jetzt: K-A-U-F-E-N!



BESCHREIBUNG DES T-SHIRTS:

- Lieferbar in den Größen S bis XXXL
- 100 Prozent Baumwolle

GamersWear®

Killerspiele-
Spieler



RABATT NUTZEN, VERSANDKOSTEN SPAREN

Um den exklusiven Rabatt für PC ACTION-Leser einzulösen, besuchen Sie www.GamersWear.com, klicken auf „Online-Shop“ und geben dann im Suchfeld unten links den folgenden Suchbegriff ein: Killerspiele.



PC-ACTION-„KILLERSPIELE- SPIELER“-T-SHIRT KAUFEN

Bei der Produktbeschreibung klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Warenkorb“.



BESTELLUNG ABSCHLIESSEN

Per Klick auf „Zur Kasse“ gelangen Sie über die Registrierung zu den Lieferoptionen. Vorkasse und Kreditkartenzahlung sind € 3,90. Bei „Bar-Nachnahme“ fallen € 4,00 Postgebühren an.

25% SPAREN
NUR: € 14,95
STATT € 19,95

PC ACTION

AKTION BEFRISTET BIS ZUM 28. MAI 2007

DIE SAGENHAFTEN LANDSCHAFTEN VON ANTALOOR

Bezaubernd sind nicht nur die magischen Effekte, sondern auch die Landschaften Antaloors. Im Norden erwarten Sie trutzige Bergdörfer in der Nähe von eisigen Gletschern und lichten Wäldern, im zentralen Inland prägen schmucke Städtchen die Kulisse, eingebettet in blühende Landschaften. Südlich des Gon befinden sich sengende Wüsten gleich neben der nur scheinbar idyllischen Umgebung von GorGammar, dem Stammland der Orks. Im Osten wehen giftige Dämpfe über die verwaisten Steppen von Oswaroth.

Ihr Weg führt Sie durch abwechslungsreiche Landstriche mit einer sagenhaften Atmosphäre. Flackernde Lagerfeuer, aufsteigende Bodennebel, heftige Gewitterstürme oder traumhafte Sonnenuntergänge wechseln sich ab. In der Wüste weht ein feiner Hauch von Sand über die Dünenlandschaft. In einer detailverliebten Landschaft säuselt der Wind durch fotorealistische Bäume.

Die Architektur der Siedlungen und Städte entspricht den regionalen Vorlieben der Bewohner. Wenn wir einen Reiseführer über Antaloor schreiben müssten, würden wir die asiatische Architektur Ashos' und die Feuerfontäne von Qudinar besonders hervorheben. Jedoch verfügt jede Region über ihre sehenswerten Stätten.



BEDENKEN SIE DIE FOLGEN IHRER ENTSCHEIDUNGEN

Two Worlds ist nichts für entscheidungsschwache Spieler, denn immer wieder gilt es abzuwägen, für welche Seite Sie Partei ergreifen. Es kann gut sein, dass Sie an einem verwüsteten Dorf vorbeikommen und Ihnen siedend heiß einfällt, dass Sie dieses Debakel mit verursacht haben. Dabei ist es nicht immer leicht, herauszufinden, welchen der Personen, die Ihnen begegnen, Sie glauben und vertrauen können. Haben Sie eben noch Ihrem Auftraggeber Glauben geschenkt, kommen erste Zweifel auf, wenn Sie die Sache aus einer anderen Warte dargestellt bekommen. Wie auch immer Sie sich entscheiden, Ihre Wahl hat weit reichende Folgen für die Bewohner Antaloors, ja für die gesamte Spielwelt. Ihre Entscheidungen bleiben auch nicht ohne Folgen für den Helden selbst.

Wenn Sie es sich mit einem Clan verscherzen, sind gewisse Leute nicht mehr gut auf Sie zu sprechen. Ihre Handlungen beeinflussen Ihren Ruf bei den Gilden, mit den unterschiedlichsten Konsequenzen. Die spielerische Freiheit geht dabei so weit, dass Sie selbst den Orks zuspätspielen können. Ihre Taten werden das Schicksal eines zerrissenen Landes bestimmen.

Damit die spielerische Freiheit weitreichend erhalten bleibt, können Entscheidungen, die Ihre Spezialisierung festlegen, durch Karrierewechsler wieder rückgängig gemacht werden. Erworbene Skill-Punkte können in ein ganzes Paket von verschiedenen Fähigkeiten gesteckt werden, von welchen die meisten den Kampf betreffen. Auch ausgefallene Techniken, wie zum Beispiel das Aufwirbeln von Staub mit dem Stiefel, um Gegner zu blenden, gehören zum Arsenal der Fähigkeiten, die entwickelt werden können. Auch das Schwimmen und das Reiten will erlernt sein. Während Sie zunächst dem stolzen Reittier nicht beikommen, können Sie sich bald zu einem begnadeten Reiter entwickeln. In höchster Vollendung beherrschen Sie die Kampfkunst vom Rücken eines Pferdes.



... Dies geschieht vor dem Hintergrund einer vom Krieg erschütterten Welt. Die Orks ziehen nach einer Zeit trügerischen Friedens erneut gegen die freie Welt, schon stehen sie an den Ufern des Gon und bedrohen das Königreich Cathalon. Gerüchte über die Wiederkehr ihres Kriegsgottes Aziraal treiben die Orks voran und erfüllen den Rest der Welt mit grauenvollen Vorahnungen. Doch selbst die zivilisierte Welt ist sich nicht einig. Konflikte zwischen den Clans toben in der Bergregion Thalmont, separatistische Stadtstaaten untergraben

ben die Loyalität zum König, dazu kommen geheimnisvolle Geschehnisse in den Bambuswäldern rund um die Inselstadt Ashos. Die Gilden kochen jede ihr eigenes Süppchen, wobei es gar kein Kunststück ist, auch innerhalb einer einzigen Gilde zwischen die Fronten zu geraten! Antaloor ist eine wuselige Welt mit allem, was so in einem Rollenspiel dazu gehört.



DYNAMISCHES MAGIESYSTEM MIT ZAUBERKARTEN

So gibt es innerhalb der „Gemeinschaft“, wie die Gilde der Magier in Two Worlds heißt, Bestrebungen, die Nekromanten auszumerzen. Die schwarze Schule der Magie steht bei den anderen Schulen in Verdacht, für die namenlose Heimsuchung verantwortlich zu sein, welche seit dem großen Krieg der Götter das Land mit Untoten und anderen Widerlichkeiten überschwemmt. Eifrig erforscht man bei der Gilde die Mythen der Orks auf mögliche Zusammenhänge...



Seien Sie also auf der Hut, wenn Sie sich mit Nekromanten einlassen! Dennoch ist die schwarze Magie eine von fünf Zauberschulen, deren Weihen Sie erlangen können. Für jeden der fünf Magiebereiche Feuer, Wasser, Luft, Erde und Nekromantie suchen Sie einen Lehrmeister auf. Danach können Sie die Fähigkeit des Zauberns weiter ausbauen und immer bessere Magiestufen erlangen. Durch Vergabe von Skill-Punkten steigen Sie in höhere Kreise auf, welche neue Zauberkarten erschließen und vorhandene Sprüche mächtiger machen.

Aus einem Sammelkartensystem von über 70 Zaubern kombinieren Sie immer neue Sprüche. Die Stärke eines Zaubers hängt vom Ihrem Reifegrad und von der Anzahl der kombinierten Karten ab. Bis zu drei Boosterkarten pro Spruch verändern die Eigenschaften eines Zaubers. Karten lassen sich wieder neu zusammen stecken. Die Kombinationsmöglichkeiten sind beeindruckend, die spektakuläre Wirkung der Zauberei ebenfalls.

Als Alchemist werfen Sie diverse Zutaten in einen Alchemietopf und speichern Ihre Rezepturen in einem Formelbuch. Hierbei können nicht nur Tränke gebraut werden, auch Kristalle zur Aufwertung von Waffen und alchemistische Sprengfallen gehören ins Repertoire des guten Alchemisten.



TWO WORLDS

A character in a red robe and hood stands in a dark, forest-like setting, holding a glowing yellow orb. The character is positioned on the left side of the image, facing right. The background is dark and atmospheric, with a large, dark structure resembling a tree or a monument in the center.

TAINTED BLOOD - DER FLUCH DES BLUTES

SIE SIND EIGENTLICH EIN SKRUPELLOSER KOPFGELDJÄGER – ABER DIE SUCHE NACH IHRER SCHWESTER FÜHRT SIE ZURÜCK ZU IHREN WURZELN.

...Wenn deine Familie tatsächlich zu den Erwählten gehört, warum verdammt noch mal habt ihr dann immer ärmer gelebt als die ärmsten Bauern? Du hast noch nie viel gegeben auf die alten Geschichten, das ewige Getue um das in eurem Familienbesitz befindliche Relikt, welches angeblich dazu diente Aziraal, den Gott der Orks zu verbannen.

Nur Angehörige deines Blutes seien auserwählt, das Geheimnis zu hüten. Für deine Begriffe sinnloses Geschwätz, nur deine Schwester hatte ein offenes Ohr für die Geschichten der Alten... Aber nun ist sie seit drei Jahren spurlos verschwunden...

Du ziehst als Kopfgeldjäger durch die Lande, von Auftrag zu Auftrag. Hierdurch kommst du viel herum, immer auf der Suche nach deiner Schwester. Beim Spielstart führt dich ein Söldnerjob in den hohen Norden, in Wirklichkeit aber gehst du einem geheimnisvollen Hinweis nach, dem ersten seit dem Verschwinden deiner Schwester. Ein Treffen mit Entsandten einer finsternen Bruderschaft bringt eine Überraschung: Tatsächlich geht es den Entführern deiner Schwester um das Familienrelikt, dessen Erlangung sie für ihre Befreiung verlangen. Ob nun etwas Wahres dran ist an eurer Auserwähltheit oder nicht, die anderen glauben daran und du musst handeln, wenn du deine Schwester lebend wiederssehen möchtest...

2W EXKLUSIV



REISE INS UNTERE



SONDERBERICHT

**Exklusive Einblicke
direkt vom Entwickler:**

- der Fluch des Blutes
- die Entscheidungsfreiheit
- das dynamische Magiesystem
- die sagenhaften Landschaften
- das spektakuläre Kampfsystem

TopWare
INTERACTIVE

Wir verraten
Euch alle
Geheimnisse von
TWO WORLDS!

